ARMADA

WING COMMANDER

SPIELANLEITUNG

ARMADA
WING COMMANDER®

INHALT

SPIELSTART

Obwohl die Versuchung sehr groß ist, sofort mit dem Spiel anzufangen, ohne das Handbuch vorher zu lesen, sollten Sie beachten, daß der Abschnitt **Schnellstart** doch viele hilfreiche Hinweise enthält. Hier wird Grundlegendes zum Spiel erläutert — wie man ein Spiel aussucht, ein Schiff auswählt, seine Ressourcen verwaltet und die Umgebung erkundet.

In dieser Spielanleitung gehen wir davon aus, daß Sie eine Maus zur Wahl der Optionen und Planeten benutzen und einen Joystick für die Fahrt durch den Weltraum. Wir gehen auch davon aus, daß Sie die vorgegebenen Tastenfunktionen für den Weltraumflug nicht geändert haben. Wenn Sie die Tastatur und/oder (k)einen Joystick benutzen, finden Sie im der *Befehlsübersicht* die entsprechenden Befehlsfunktionen.

Hinweis: Wenn Sie die Tastaturbefehle ändern oder Sottisen (Taunts) mit Ihrer Soundkarte aufnehmen möchten, schlagen Sie bitte auf den Seiten 40 - 42 in diesem Handbuch nach.

SCHNELLSTART

In *Wing Commander Armada* bestimmen Sie, was für eine Art Spiel Sie spielen möchten. Wollen Sie sich gegen Angriffswelle auf Angriffswelle des Gegners behaupten, wählen Sie GAUNTLET aus dem Spielmenü (Game Menu). Wollen Sie einen Mitspieler zu einem Kampfschiffduell herausfordern, dann wählen Sie BATTLE. Möchten Sie ein kurzes Strategiespiel in einem beliebigen Universum mit oder ohne Kampf spielen, wählen Sie ARMADA oder CAMPAIGN.

1. Installieren Sie *Wing Commander Armada.*
2. Wenn die Installation abgeschlossen ist, geben Sie folgendes ein: oder (für die CD-Version:)

CD \ARMADA (vorgegebenes Spielverzeichnis)	CD \ARMADACD
ARMADA	ARMADACD

3. Kalibrierung des Joysticks. Der Optionsschirm erscheint automatisch, wenn Sie das Spiel zum ersten Male spielen, und das Programm erfaßt auch Ihren Joystick automatisch. Haben Sie während der Installation "Thrustmaster" gewählt, verhindert ein Schalter den Anschluß eines zweiten Joysticks. Wenn Sie daher den Joystick kalibrieren, müssen Sie auch den Schalter kalibrieren.

   Klicken Sie JOY 1 an, um den normalen Joystick, JOY 2, um einen zweiten Joystick zu kalibrieren. Wird während der Kalibrierung ***[ESC]*** gedrückt, wird der gewählte Joystick deaktiviert. Drücken Sie JOY 1 oder JOY 2, um den betreffenden Joystick zu reaktivieren.

   Hinweis: Nur bei Einzelspielern oder von einem der Menüs aus können Ton, Musik und Sottisen geändert und neu eingestellt werden. Ist Ihr Computer einmal an das Netzwerk angeschlossen oder per Modem mit einem anderen Computer verbunden, haben Sie keinen Zugriff mehr zu den Optionsschirmen.
4. Drücken Sie während der Einführung ***[ESC]*** an, um direkt zum Hauptmenü zu springen.
5. Eine Option wird gewählt, indem sie angeklickt oder der erste Buchstabe eingegeben wird (ONE PLAYER, MULTI PLAYER, LOAD GAME, VIEW CREDITS, EXIT TO DOS).

6a. Haben Sie ein Spiel für einen Spieler gewählt, so wählen Sie nun eine bestimmte Spielart (GAUNTLET, ARMADA, CAMPAIGN), oder wählen Sie PREVIOUS, um zum Hauptmenü zurückzukehren. Weitere Hinweise zu Gauntlet finden Sie auf Seite 16, zu Armada auf Seite 18 und Informationen zu Campaign auf Seite 30.

6b. Bei einem Spiel mit mehreren Spielern wählen Sie eine Spieloption (NET PLAY, MODEM PLAY, SPLIT SCREEN), oder wählen Sie PREVIOUS, um zum Hauptmenü zurückzukehren. Schalten Sie sich nun ins Netzwerk ein oder stellen Sie die Verbindung zum Modem eines Mitspielers her (nicht bei Split-Screen). Vgl. Seiten. 35 - 37, wo Hinweise zur Benutzung des Modems bzw. Seiten 32 - 34, wo Hinweise zur Benutzung des Netzwerkes gegeben werden.

Hinweis: Wenn Sie über Netzwerk oder Modem spielen, müssen beide Spieler ein Originalspiel in ihre betreffenden Computersysteme installieren. Mit dem Kauf von Wing Commander Armada *erwerben Sie nur das Recht, das Spiel in Ihr Computersystem zu installieren.*

Ziel des Spiels

Battle

- Wählen Sie ein Schiff und fliegen Sie gegen einen anderen Joystick-Jockey (Split-Screen, Net Play oder Modem).

Gauntlet

- Stellen Sie sich gegen 15 verschieden Angriffswellen gegnerischer Schiffe (One-Player) oder fliegen Sie gemeinsam mit einem Mitspieler in dem Kampf (Split-Screen, Net Play oder Modem).

Armada

- Bewegen Sie sich von Planet zu Planet, um einen Sektor zu erkunden.
- Erstellen Sie Anlagen zur Gewinnung von Ressourcen.
- Bauen Sie Werften, um Ihre Flotte vergrößern zu können.
- Bauen Sie Forts, um strategisch bedeutsame Planeten zu verteidigen.
- Schicken Sie Späh-Schiffe aus, um den Gegner aufzuspüren.
- Kämpfen Sie gegen gegnerische Schiffe, auf die Sie treffen.
- Greifen Sie gegnerische Trägerschiffe mit schweren Kampfschiffen an, und erleben Sie eine Endphase wie im Kino.

Campaign

- (Gleiche Ziele wie Armada)
- Erzielen Sie genug Punkte, um zu gewinnen (und beobachten Sie, wie die Welt des Gegners in einer Explosion vergeht).

Änderung an der *Shok'lar*. Aufgrund eines technologischen Durchbruchs ist das *Shok'lar*-Kampfschiff der Kilrathi mit einem defensiven Tarnungsmechanismus ausgestattet, der es für kurze Zeit für andere Schiffe unsichtbar macht. Um die Tarnvorrichtung zu aktivieren, gehen Sie während des Fluges die Geschützoptionen durch (**G** drücken), bis Sie die Option *Cloaking* über dem linken Monitor erblicken. Das Schiff wird bei Aktivierung zeitweise unsichtbar und verschwindet vom Radarschirm des Gegners. Eine blaue, elektrifizierte Linie wird auf dem linken Monitor um die Seitenansicht des Schiffes gelegt, und das Fadenkreuz wird blau, wenn die Tarnung vollständig ist. Das Schiff ist so lange unsichtbar, wie Sie Energie haben und den Feuerknopf gedrückt halten. Haben Sie schon viel Energie verbraucht, dauert die Unsichtbarkeit nicht sehr lange.

Solange das Schiff unsichtbar ist, können Sie keine Geschosse oder normalen Geschütze feuern. Gegnerische Flugkörper, die schon auf ihr Ziel aufgeschaltet sind, bleiben dran, bis Sie ganz verschwunden sind. Sind Sie völlig unsichtbar, können sich gegnerische Flugkörper nicht mehr auf Ihr Schiff als Ziel aufschalten. Um die Tarnvorrichtung aufheben und Flugkörper wieder wie gewohnt abfeuern zu können, lassen Sie den Feuerknopf oder **SPACEBAR** los und drücken die **G**-Taste, um ein anderes Geschütz zu aktivieren.

Start eines neuen Spiels

1. Installieren Sie *Wing Commander Armada.* (Vgl. Installationsanleitung)
2. Wenn die Installation abgeschlossen ist:
   Geben Sie CD \ARMADA (vorgegebenes Spielverzeichnis) ein, und drücken Sie ***[ENTER]***.
   Geben Sie ARMADA ein, und drücken Sie dann ***[ENTER]***.

Oder (für die CD-Version):
   Geben Sie CD \ARMADACD (vorgegebenes Spielverzeichnis) ein, und drücken Sie ***[ENTER]***.
   Geben Sie ARMADACD ein, und drücken Sie dann ***[ENTER]***.

Optionsschirm

Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal spielen, wird zunächst der Optionsschirm gezeigt. Hier können Sie Ihren Joystick kalibrieren. Sie können dann auch während des Spiels Sottisen wählen und Musik und Ton einstellen.

Um Zugang zu diesem Schirm zu erhalten, drücken Sie **ALT-O** von einem beliebigen Menü aus oder während eines Spiels als Einzelspieler. (Der Optionsschirm kann nicht mehr geöffnet werden, wenn Sie mit dem Netzwerk oder einem Modem verbunden sind.)

Music. Klicken Sie ON an, um die Musik einzuschalten (wenn Sie eine Soundkarte besitzen). Klicken Sie OFF an, um die Option auszuschalten.

Sound Effects. Klicken Sie ON an, um die Soundeffekte einzuschalten (wenn Sie eine digitale Soundkarte besitzen). Klicken Sie OFF an, um die Option auszuschalten.

Hinweis: Wenn Sie zu einem späteren Zeitpunkt Ihre Soundkarte oder die Port-Einstellung ändern, folgen Sie der Installationsanleitung, um das Installationsprogramm noch einmal zu betreiben.

Music Volume. Klicken Sie den Schieber an und ziehen Sie ihn nach links, um die Lautstärke zu verringern, nach rechts, um die Lautstärke zu erhöhen.

Calibrate. Wenn Ihr Joystick nicht 100%ig arbeitet oder Ihr Schiff unkontrollierte Drehungen im Weltraum vornimmt, obwohl Sie Ihr Bestes tun, um das Schiff zu steuern, kann es sein, daß der Joystick neu kalibriert werden muß. Wird nur ein Joystick benutzt, klicken Sie JOY 1 an. Um den zweiten Joystick zu kalibrieren, klicken Sie JOY 2 an. (Wenn Sie einen Thrustmaster besitzen, verhindert ein Schalter, daß ein zweiter Joystick angeschlossen werden kann. Wenn Sie den Joystick kalibrieren, muß immer auch dieser Schalter kalibriert werden.)

Folgen Sie nun den Anweisungen auf dem Bildschirm. (Ziehen Sie den Joystick in die obere linke Ecke des Bildschirms und drücken Sie den Abzug, führen Sie dann den gleichen Vorgang für die untere rechte Ecke aus. Bringen Sie nun den Joystick in die Mitte und feuern Sie den Abzug zum dritten Mal.) Zeigt sich das Problem weiterhin, schlagen Sie bitte im Handbuch für den Joystick nach, oder wenden Sie sich an ORIGIN Product Support.

Drücken Sie auf dem Optionsschirm die ***[ESC]***-Taste, nachdem Sie JOY 1 oder JOY 2 angeklickt haben, ignoriert der Computer den gewählten Joystick. Um den Joystick wieder zu aktivieren, drücken Sie erneut JOY 1 oder JOY 2 und kalibrieren dann den Joystick noch einmal.

Taunt Selector. Klicken Sie eine der vier "Sottisen"-Dateien in der oberen Liste an, gefolgt von einer TNT-Datei in der unteren Liste an, um sie zu wählen. Klicken Sie PLAY an, um die Sottise zu hören. (Auf Seite 40 finden Sie weitere Informationen zur Konvertierung der Sottisen, die Sie mit Hilfe der Soundkarte aufgenommen haben, konvertieren können.) Pro Spiel können bis zu vier Sottisen gewählt werden.

Keyboard Configurator. Mit Hilfe dieses Schirms können Sie die Tastensteuerung für diesen Computer und für den Spieler Zwei im Split-Screen ändern. (Vgl. S. 42, wo Sie weitere Hinweise finden.) Funktionstasten oder Zahlentasten auf der Tastatur können nicht verändert werden.

Exit Menu. Nachdem Sie die gewünschten Optionen gewählt haben, klicken Sie EXIT an, um den Schirm zu schließen.

Nachdem Sie den Optionsschirm geschlossen haben (der Joystick wurde zum ersten Male kalibriert), sehen Sie eine Einführung ins Spiel — eine Animationssequenz eines Kampfes im Weltraum. Um diese Einführungssequenz zu unterbrechen, drücken Sie einfach zu einem beliebigen Zeitpunkt ***[ESC]***.

Hinweis: Wenn das Spiel nicht korrekt geladen wird, schlagen Sie bitte im Abschnitt ***Problemlösungen*** *in der* Installationsanleitung *nach.*

HAUPTMENÜ

Optionen vom Hauptmenü werden gewählt, indem man sie mit der Maus anklickt.

ONE PLAYER. Startet ein Spiel für einen Spieler. Danach müssen Sie einen Spieltyp aus dem Spielmenü für einen Spieler wählen — GAUNTLET, ARMADA oder CAMPAIGN.

MULTI PLAYER. Startet ein Spiel für zwei Spieler. Nun wählen Sie aus dem Spielmenü für mehrere Spieler den gewünschten Spielmodus, NET PLAY, MODEM oder SPLIT SCREEN (vgl. folgenden Abschnitt). Die Spielart wird auf jedem der betreffenden Schirme gewählt.

LOAD GAME. Untermenüs für gesicherte Spiele für Einzelspieler oder auf dem Split-Screen werden gezeigt (nur Armada oder Campaign). Klicken Sie den Spielmodus an, und wählen Sie ARMADA oder CAMPAIGN. Klicken Sie schließlich den Knopf für das gesicherte Spiel an.

VIEW CREDITS. Scrollt durch ein Verzeichnis der Mitarbeiter, die an diesem Spiel mitgewirkt haben.

EXIT TO DOS. Bringt Sie zum DOS-Systemzeichen zurück.

Spielmenü für mehrere Spieler

Wählen Sie MULTI PLAYER vom ersten Menü, wird ein zweites Spielmenü gezeigt. Klicken Sie eine der Optionen mit dem linken Mausknopf an:

NET PLAY. Ruft den Netzwerk-Kommunikationsschirm auf. (Hinweise zur Einstellung finden Sie auf Seite 32.)

MODEM PLAY. Zeigt den Modem-Kommunikationsschirm. (Hinweise zur Einstellung finden Sie auf Seite 35.)

SPLIT SCREEN. Startet ein Spiel für zwei Spieler auf einem Bildschirm. (Danach wählen Sie die Art des Spiels.)

PREVIOUS. Bringt Sie zum Hauptmenü zurück.

Quick Combat

Wenn Sie hauptsächlich an Strategieproblemen interessiert sind und die individuellen Luftkämpfe auslassen wollen, sollten Sie die Option QUICK COMBAT ausprobieren. (Gilt nur für Armada oder Campaign.)

- Vom Armada-Strategieschirm klicken Sie MENU an.
- Aktivieren Sie "Quick Combat", indem Sie ON anklicken. (Der gewählte Knopf wird nun rot)
- Klicken Sie DONE an, um das Spiel fortzusetzen.

Nun müssen Sie keine Weltraumkämpfe mehr führen — das Programm übernimmt das für Sie, auf der Grundlage von Zufallsvariablen und Wahrscheinlichkeitstafeln.

Spielpause

Um das Spiel anzuhalten (nur bei Spielen für einen Spieler), drücken Sie ***Pause***. Wollen Sie das Spiel wieder fortsetzen, drücken Sie einfach eine beliebige Taste.

Sichern von Spielen

Nur Armada- oder Campaign-Spiele können gesichert werden (keine Battle- oder Gauntlet-Spiele). Dieser Vorgang geht folgendermaßen vonstatten:

- Starten Sie ein Armada- oder Campaign-Spiel.
- Klicken Sie zu einem beliebigen Zeitpunkt den MENU-Knopf auf dem Armada-Schirm an.
- Klicken Sie SAVE und einen Spielspeicherplatz an. (Bereits gesicherte Spiele können überschrieben werden.)
- Geben Sie eine kurze Beschreibung des Spiels ein, und klicken Sie SAVE an.

Laden gesicherter Spiele

Es gibt mehrere Methoden, gesicherte Spiele zu laden, je nach Anzahl der Spieler:

Ein Spieler (One-Player)

- Wählen Sie load game aus dem Hauptmenü. Klicken Sie nun one player an, und wählen Sie armada oder campaign. Klicken Sie das gesicherte Spiel an, das geladen werden soll.

Oder

- Starten Sie ein neues Armada- oder Campaign-Spiel für einen Spieler. Klicken Sie menu auf dem Armada-Schirm an. Klicken Sie load und dann das gesicherte Spiel an.

Geteilter Schirm bei mehreren Spielern (Multi-Player Split-Screen)

- Wählen Sie load game aus dem Hauptmenü. Klicken Sie nun split screen an, und wählen Sie armada oder campaign. Klicken Sie nun das gesicherte Spiel an, das geladen werden soll.

Oder

- Starten Sie ein neues Armada- oder Campaign-Spiel mit geteiltem Bildschirm, Klicken Sie dann menu auf dem Armada-Schirm an. Klicken Sie nun das Spiel an, das geladen werden soll.

Netzwerk für mehrere Spieler (Multi-Player Network)

1. Wählen Sie NET PLAY, und schließen Sie sich ans Netzwerk an (vgl. Seiten 32-34). Drücken Sie nun CREATE (oder überlassen Sie das dem anderen Spieler), und wählen Sie **X** für "Armada-Spiel laden" oder **Y** für "Campaign-Spiel laden".
2. Nun drückt der Mitspieler JOIN. (Oder Sie schließen sich mit JOIN dem anderen Mitspieler an.)
3. Hat der andere Mitspieler sich angeschlossen, klicken Sie PLAY. Nun erscheint ein Schirm mit zwei Knöpfen — MASTER und SLAVE.

- Befindet sich das gesicherte Spiel in Ihrem System, klicken Sie MASTER an. (Dadurch wird dem Mitspieler automatisch die Funktion EMPFÄNGER zugeteilt.) Klickt der andere Spieler die Funktion SLAVE an, bevor Sie dies tun, wird die Funktion SENDER automatisch für Sie angeklickt. Wählen Sie nun CONFEDERATION oder KILRATHI, je nachdem, welche Seite Sie im gesicherten Spiel übernommen haben. Klicken Sie den Namen des Spiels an, das geladen werden soll.
- Ist das Spiel im Computersystem des anderen Spielers gesichert, müssen Sie die Funktion SLAVE wählen. Haben Sie SLAVE oder der andere Spieler MASTER gedrückt, erscheint eine Nachricht, daß Ihr Computer nun das gesicherte Spiel empfängt.

Modem bei mehreren Spielern (Multi-Player Modem)

1. Wählen Sie den anderen Spieler an, und stellen Sie die Modemverbindung her (vgl. Seiten 35-37). Klicken Sie LOAD an oder drücken Sie **ALT L** ungefähr zur gleichen Zeit wie Ihr Mitspieler. Beide Spieler müssen nun ARMADA oder CAMPAIGN anklicken (je nachdem, welche Spielart gesichert wurde).

- Befindet sich das gesicherte Spiel in *Ihrem* Computer, klicken Sie MASTER an. (Dadurch wird dem anderen Spieler automatisch die Funktion SLAVE zugeteilt.) Klickt der andere Spieler SLAVE an, bevor Sie dies tun, wird die Funktion MASTER automatisch für Sie angeklickt. Wählen Sie nun CONFEDERATION oder KILRATHI, je nachdem, welche Seite Sie im gesicherten Spiel übernommen haben. Klicken Sie den Namen des Spiels an, das geladen werden soll.
- Ist das Spiel im Computer des anderen Spielers gesichert, ist Ihnen die Funktion SLAVE zugeteilt. Drücken Sie SLAVE oder der andere Spieler MASTER, erscheint auf Ihrem Bildschirm die Nachricht, daß Ihr Computer nun das gesicherte Spiel empfängt.

Verlassen von *Wing Armada*

Drücken Sie **ALT X**, um das laufende Spiel zu beenden und zur DOS-Ebene zurückzukehren.

Hinweis: Seien Sie mit dieser Option sehr vorsichtig. Beenden Sie das Spiel mitten in einem Weltraumflug, ohne das Spiel gesichert zu haben, ist das Spiel verloren.

Wahl eines Schiffes

Wenn Sie ein Battle-Spiel mit mehreren Spielern spielen, wird als nächstes der Bildschirm zur Wahl eines Schiffes gezeigt. Klicken Sie mit dem linken Mausknopf den Namen eines Schiffes an, dann SELECT. Sind Sie spielbereit, drücken Sie COMMIT. Mit Hilfe der anderen Knöpfe können Sie das gewählte Schiff aus verschiedenen Blickwinkeln betrachten. (In Gauntlet-Spielen wird Ihnen Ihr Schiff automatisch zugeteilt und daher dieser Schirm nicht gezeigt.)

A. Ship buttons. Ändert den Schiffstyp. (Knöpfe anklicken oder Tasten 1 bis 0 drücken.)

B. Angle arrows. Ändert den Blickwinkel und startet oder stoppt die Drehung.

C. Rotate arrows. Läßt das Schiff im Uhrzeigersinn/gegen den Uhrzeigersinn entlang der Längsachse rotieren.

D. Zoom arrows. Zoomt hinein und hinaus (der mittlere Knopf bringt die normale Sicht wieder zurück).

E. Selected ship box. Zeigt eine grobe Zeichnung des gewählten Schiffes.

F. Player box. Zeigt das Rufzeichen für jeden Piloten und das gewählte Schiff (nur in Spielen mit mehreren Spielern).

G. SELECT (S). Wählt das markierte Schiff. (Dieser Knopf wird nur bei Spielern mit mehreren Spielern gezeigt.) Spieler können Schiffe auswählen, bis beide nacheinander COMMIT gedrückt haben.

H. COMMIT (C). Startet das Spiel mit dem gewählten Schiff.

MAIN MENU. Ruft das Hauptmenü wieder auf (nur im Split-Screen-Modus).

Raumflug

In diesem Abschnitt wird die Benutzung der Schiffsinstrumente im Detail erklärt. Die verschiedenen Kamerawinkel werden erläutert, wie auch die verschiedenen Steuerungen zur Aktivierung und Verwendung der Schiffssysteme. Nehmen Sie sich ein bißchen Zeit, um sich mit der Funktion der Instrumente und ihrer Plazierung im Cockpit vertraut zu machen.

Im Cockpit

Ihr Kampfschiff begibt sich auf die Reise ins All, sobald Sie COMMIT auf dem Schiffswahlschirm drücken, in einem Strategie-Spiel Ihr Schiff gewählt haben oder ein Gauntlet-Spiel beginnen. Zunächst sehen Sie den Weltraum direkt vor sich, als ob Sie durch den Cockpit-Schirm nach draußen blickten. Direkt vor sich sehen Sie auch die Instrumententafel. Alle zehn Cockpits (eins pro Kampfschiff) besitzen die gleichen Instrumente, obwohl die Anordnung der Meßgeräte und Schirme von Schiff zu Schiff unterschiedlich sein kann.

Split-Screen. Wenn Sie ein Spiel mit mehreren Spielern und im Split-Screen-Modus spielen, werden nicht alle Instrumente gezeigt und die Tastenfunktionen für Spieler 2 sind anders. Weitere Hinweise finden Sie auf den Seiten 38-39.

Cockpit-Instrumente

1. **Viewscreen.** Der vordere Sichtschirm gibt Ihnen eine klare Sicht auf den Weltraum direkt vor Ihnen. Der grüne Kreis in der Mitte des Schirms mit Fadenkreuz ist Ihre Zielvorrichtung (3) und zeigt das Ziel, auf das Ihre Schiffsgeschütze gerichtet sind. Das Fadenkreuz wird rot, wenn Ihr Zielverfolgungssystem aktiviert ist und wird blau, wenn Sie den Tarnungsmechanismus in einer *Shok'lar* benutzen.

   Wenn andere Schiffe auf Ihrem Sichtschirm auftauchen, richtet der Computer die Geschützsicht automatisch auf das Schiff, das dem Ihren am nächsten ist. Rote Klammern werden um ein gegnerisches Ziel gelegt, während ein Freund-Schiff blaue Klammern erhält. Um abgefeuerte Raketen werden gelbe Klammern gelegt. Ein Bild des angepeilten Schiffes erscheint auf dem Monitor auf der rechten Seite des Cockpits (rechte VDU), solange das Schiff in Sicht bleibt. Bei automatischer Zielaufschaltung (**L** drücken) bleibt die Seitenansicht auf dem Bildschirm (außer, wenn das Kommunikationssystem oder der Gefechts-VDU aktiviert ist).

   Um das unsichtbare Cockpit ein- oder auszuschalten, drücken Sie **F1**. Sie können Ihre Instrumente immer noch sehen, doch füllt der Weltraum nun den gesamten Schirm. Drücken Sie **F1** erneut, um die normale Cockpitsicht wiederherzustellen. (Vgl. S. 14, wo andere Flugsichten erklärt werden.)

1. Viewscreen (Sichtschirm)
2. Radar Display (Radar)
3. Gunsight (Sichtschirm)
3. Left VDU (Linker Monitor)
4. Right VDU (Rechter Monitor)
5. Blaster Indicator (Energieanzeige)
6. Fuel Indicator (Tankanzeige)
7. Speed Indicator (Geschwindigkeitsmesser)
8. Current Speed (momentane Geschwindigkeit)
9. Set Speed (eingestellte Geschwindigkeit)
10. Eject Warning (Schleudersitzalarm)
11. Autopilot Light (Autopilot)
12. Armour Damage (Beschädigung der Panzerung)
13. Shield Indicator (Schutzschildanzeige)
14. Gunsight (Zielpeilung der Geschütze)
15. Active Weapon (aktive Waffe)

2. **Radar Display.** Der runde Schirm in Ihrem Cockpit zeigt die Entfernung zu einem bestimmten Schiff an - je kleiner der Punkt ist, desto weiter ist das Schiff entfernt. Der Radarschirm gibt auch an, wie weit Sie sich drehen müssen, um ein Ziel auf Ihren vorderen Sichtschirm zu bringen. Die Radaranzeige ist in sechs Sektoren eingeteilt, und jedes erfaßte Schiff wird als ein farbiger Punkt dargestellt. Der äußere Ring gibt die Position von Schiffen *hinter* Ihrem an; der Kreisabschnitt im Zentrum zeigt *vor* Ihnen fliegende Schiffe, und die vier mittleren Viertelkreise geben Schiffspositionen *neben* Ihnen, *über* Ihnen und *unter* Ihnen an.

OBEN-ANSICHT

Ihr Schiff

Radar Display

SEITEN-ANSICHT

Ihr Schiff

Radar Display

Die Punkte sind farbcodiert. Je größer der Punkt, desto geringer die Entfernung zum Schiff:

Roter Punkt	Gegnerisches Schiff	*Oranger Punkt*	Gegnerischer Transporter
Blauer Punkt	Freundschiff	*Gelber Punkt*	Geschoß (Freund oder Gegner)
Grüner Punkt	Freund-Transporter		

Taktischer Hinweis: *Um ein gegnerisches Schiff während des Kampfes in Ihre Sicht zu bringen, sollten Sie einen roten oder orangen Punkt auf dem Radarschirm suchen. Manövrieren Sie dann Ihr Schiff so, daß der Punkt sich in die Mitte des Kreises im Zentrum des Radarschirms bewegt. Dann befindet sich das Ziel direkt vor Ihnen und auf Ihrem Sichtschirm.*

3. **Gunsight.** Vgl. **Viewscreen (Sichtschirm)** (1).

4. **Left VDU.** Der linke Monitor (Visual Display Unit - VDU) zeigt eine Seitenansicht Ihres Kampfschiffes, auf dem die gewählten Waffen markiert sind (Geschütze in orange, andere Waffen in rot). Hier werden auch die beschädigten Teile des Schiffes gezeigt, wenn Sie den Schadensschirm aktivieren.

A. *Weapons and Guns Loadout. (Nutzlast Waffen und Geschütze)* Dieser Text, in dem die aktiven Waffen und die aktiven Geschütze (11 und 12) beschrieben werden, erscheint am oberen Rand des linken Monitors. Als *Guns* (Geschütze) werden alle mehrschüssigen Blaster bezeichnet, die Energie von Ihrem Schiff beziehen, während *weapons* (Waffen) einschüssige Waffen sind, die ihren eigenen Antrieb besitzen. Je nachdem, welches Schiff Sie fliegen, stehen Ihnen verschiedene Geschütze und Waffen zur Verfügung.

Drücken Sie **W**, um alle verfügbaren Waffensysteme des Schiffes ansehen zu können (jeweils nur ein Waffentyp kann aktiviert werden). Drücken Sie **G**, um einen Überblick über die Geschütze zu erhalten. Zunächst ist Ihr schwächstes Geschütz aktiviert, doch können Sie den Geschütztyp ändern oder *All* wählen, um alle Geschütze auf einmal zu aktivieren. Aktivierte Waffen und Geschütze werden auf dem linken VDU markiert gezeigt.

B. *Damage Report. (Schadensbericht)* Wenn Sie **D** drücken, erhalten Sie einen Schadensbericht über Ihr Schiff. Eine kurze Beschreibung der Schiffskomponenten erscheint über dem linken Monitor. Die Farbe des Textes soiegelt den Zustand des Systems wider. Die Namen der zerstörten Geschütze und Waffen verschwinden ganz vom Bildschirm.

Grün	Optimal (kein Schaden)	**Orange**	mittlerer Schaden
Gelb	leichter Schaden	**Rot**	schwerer Schaden

5. Right VDU. Der rechte Monitor hat vier Funktionen, die von der Position Ihres Schiffes abhängen. Er identifiziert den Schiffstyp und die Entfernung (a), gibt Hinweise auf das angepeilte Schiff und die Stärke des Schildes (b), zeigt den Kommunikationsschirm (c) und zeigt die verbleibenden Schiffe (d).

A. *Target I.D. (Zielerkennung)* Wenn ein Schiff (Freund oder Gegner) auf Ihrem Sichtschirm auftaucht, peilt der Bordcomputer das Schiff, das dem Ihren am nächsten ist, an. Das angepeilte Schiff wird nun in Klammern gesetzt, und ein Kreuz erscheint auf Ihrem Radarschirm (vgl. den Abschnitt **Zielsystem**, S. 13). Rote Klammern zeigen gegnerische Schiffe an, blaue zeigen Freunde an, und eine weiße Klammer wird um Schiffe gelegt, die mit Ihnen kommunizieren.

Der Text in der oberen rechten Ecke des rechten Monitors identifiziert den Schiffstyp oder zeigt den Namen des Piloten an. In einer weiteren Textzeile wird angegeben, in welcher Entfernung sich das Schiff befindet (in Kilometern).

B. *Target Profile. (Seitenansicht des Ziels)* Ist das Schiff identifiziert, bringt der Computer die Seitenansicht des Zielschiffes auf den Monitor. Farbige Kreise um das gegnerische Schiffsprofil auf dem rechten Monitor zeigen die Anwesenheit von Schilden an. Diese Linien ändern ihre Farbe und verschwinden schließlich ganz, wenn Sie die Stärke des gegnerischen Schildes vermindern können. (Starke Schilde sind grün, beschädigte Schilde werden gelb, dann orange und schließlich rot.)

C. *Communication Screen. (Kommunikationsschirm)* Sie können mit Ihrem Träger kommunizieren, wenn Sie landen (in Gauntlet), und in allen Modi mit gegnerischen Schiffen in Ihrer Nähe kommunizieren. Drücken Sie **C**, damit der rechte Monitor die verfügbaren Empfänger und Nachrichten anzeigt. Mit dieser Funktion können Sie dem Gegner boshafte Bemerkungen (Taunts) zuschicken. Möchte ein Pilot mit Ihnen kommunizieren, werden weiße Klammern um sein Schiff gelegt, und Text oder Sprache trifft bei Ihnen ein.

So leiten Sie die Kommunikation ein:

- Drücken Sie **C**, um den Kommunikationsschirm auf dem rechten Monitor zu öffnen.
- Geben Sie die Nummer des empfangenden Schiffes oder Piloten ein.
- Geben Sie die Nachricht, die Sie senden wollen, ein.

D. *Battle Screen. (Gefechtsschirm)* Wenn Sie sich in Armada- oder Campaign-Spielen in einem Kampf befinden, drücken Sie **B**, um den Typ und die Anzahl von Freundschiffen auf dem rechten Monitor anzeigen zu lassen. Der Monitor gibt an, wie viele Schiffe jeden Typs in Ihrem Geschwader fliegen. Bleibt dieser Monitor aktiv, so schaltet die Anzeige automatisch zwischen Ihren Schiffen und denen des Gegners hin und her. Drücken Sie **T**, um den Schirm zu schließen und zum normalen Zielmodus zurückzukehren.

6. **Blaster Indicator.** Dieses Meßinstrument gibt den Energiestand der aktiven Geschütze in Ihrem Schiff an (Lage und Farbe variieren in den verschiedenen Cockpits). Verwenden Sie die Geschütze oft, verringert sich die Energie, und die Anzeige wird kleiner. Je mehr Geschütze Sie auf einmal feuern, desto schneller verringert sich die Energie. Haben Sie keine Energie mehr zur Verfügung, können die Geschütze nicht gefeuert werden, bis wieder genügend Energie verfügbar ist. Geschütze regenerieren ihre Energie allmählich, falls Ihr Generator nicht schwer beschädigt ist; die Anzeige füllt sich wieder auf, wenn wieder Energie zugeführt wird.
7. **Fuel Indicator.** Diese Anzeige gibt an, wieviel Treibstoff noch übrig ist und verkürzt sich, wenn Ihr Tank sich leert. Die Benutzung des Nachbrenners ist sicher die beste Methode, sich aus einer gefährlichen Situation davonzumachen oder auf den Gegner zuzufliegen, aber beide Manöver verbrauchen enorm viel Treibstoff. Geht Ihnen der Treibstoff aus, können Sie mit dem im Reservetank vorhandenen Treibstoff mit der höchsten Reisegeschwindigkeit weiterfliegen (die je nach Schiff anders ist).

8, 9. Speed Indicators. Schiffe sind mit zwei Geschwindigkeitsanzeigen ausgestattet. *Set speed* (9) (Reisegeschwindigkeit) gibt die Geschwindigkeit in Kilometern pro Sekunde an, die Ihr Schiff halten möchte. Die Anzeige ändert sich, wenn Sie die Geschwindigkeit erhöhen oder verringern. Die Anzeige *current speed (Geschwindigkeit)* (8) zeigt, wie schnell Ihr Schiff sich in Kilometern pro Sekunde bewegt (kps). Die Anzeige ändert sich, wenn Sie die gesetzte Geschwindigkeit ändern, enge Kurven ausführen oder den Nachbrenner verwenden.

Effekt	Tastatur	Joystick
Schneller	Numpad +	Knopf 2 drücken, Joystick vorwärts drücken
Langsamer	Numpad -	Knopf 2 drücken, Joystick rückwärts ziehen
Geschw. auf Null	Backspace	
Nachbrenner an	Tab	Doppelklick auf Kopf 2

Hinweis: Eine Funktion bleibt so lange aktiv, wie Sie den Knopf oder die Taste gedrückt lassen (außer bei der Rücktaste). Sie sollten auch immer daran denken, daß der Nachbrenner ungeheure Mengen an Treibstoff verbraucht.

10. **Autopilot Light.** Das Autopilot-Licht (AUTO) befindet sich auf der Instrumententafel, wobei die genau Position je nach Schiff anders ist. Die Anzeige leuchtet nur schwach, wenn gegnerische Schiffe sich in der Nähe befinden, leuchtet aber auf, wenn die Autopilot-Funktion ohne Bedenken gewählt werden kann. Diese Funktion kann nur in einer Gauntlet-Mission eingeschaltet werden.

Autopilot **A**

11, 12. Active Weapon und **Active Gun.** Vgl. **Left VDU** (4).

13. **Shield Indicators.** Die Schildstärke wird durch die farbigen Dreiecke auf der linken Seite des Cockpits angegeben. Die vier Dreiecke stehen für die Schilde auf der Vorder- und Rückseite und an beiden Seiten des Schiffes. Werden die Schilde beschädigt, so verschwinden die Dreiecke. Die Schildfunktion wird allmählich wieder regeneriert, es sei denn, der Schildgenerator ist beschädigt. Durchdringt die Beschädigung die Schilde, ist auch die Panzerung betroffen.
14. **Armour Indicators.** Die Panzerung ist durch die vier Dreiecke auf der rechten Seite des Cockpits angezeigt. Sind die Schilde zerstört, wird auch die Panzerung beschädigt und die Dreiecke verschwinden. Panzerung kann nicht wie bei Schilden regeneriert werden.

Hinweis: Auf einem Split-Screen werden keine Seitenansichten gezeigt und die Schilde erscheinen als vier blaue Dreiecke. Die Panzerung wird mit vier roten Dreiecken dargestellt.

15. **Missile Lock Light.** Hat der Gegner eine automatische Zielaufschaltung auf Ihr Schiff durchgeführt, leuchtet dieses Licht auf. In diesem Falle können Sie Düppelkapseln (*chaff pods)* abwerfen, um die Flugkörper, die Sie verfolgen, abzulenken. Leuchtet das Licht auf, drücken Sie **W**, um durch die verfügbaren Waffen zu gehen. Wählen Sie "Chaff pods". Drücken Sie dann ***[ENTER]***, um eine Düppelkapsel abzuwerfen, betätigen Sie Ihren Nachbrenner, und fliegen Sie davon. Denken Sie daran, daß Sie nur eine begrenzte Anzahl an Düppelkapseln zur Verfügung haben. Einige Kampfschiffe haben gar keine.

Flugsysteme

Geschütz- und Waffenwahl

Steuern Sie ein Schiff mit mehrschüssigen Geschützen (multiple guns), können Sie mehr als eins gleichzeitig abfeuern. Um das aktive Geschütz zu ändern, drücken Sie **G**; um die aktive Waffe zu ändern, drücken Sie **W**. (Indem Sie die Tasten mehrmals drücken, können Sie alle verfügbaren Geschütze und Waffen nacheinander anschauen.) Beachten Sie, daß der Text am oberen Rand des linken Monitors sich ändert.

Fliegen Sie ein Schiff mit zwei oder mehreren Geschützen, können Sie alle Geschütze auf einmal aktivieren, indem Sie die Taste **G** so lange drücken, bis die Option *All* auf dem linken Monitor erscheint. Denken Sie daran, daß gleichzeitiges Feuern der Geschütze viel Energie erfordert.

Vorgang	Tastatur	Joystick
Geschütz ändern	**G**	—
Waffe ändern	**W**	—
Aktives Geschütz feuern	***Spacebar***	Abzug
Flugkörper feuern	***[ENTER]*** oder ***[ENTER]*** *auf Ziffernblock*	Knopf #2 drücken, dann den Abzug.

Zielvorrichtung

Dieses System peilt automatisch das Schiff an, das Ihrem am nächsten ist, und legt rote (Gegner) oder blaue (Freund) Klammern darum. So lange das Schiff angepeilt bleibt und Sie nicht kommunizieren, wird auf dem rechten Monitor eine Seitenansicht des betreffenden Schiffes gezeigt, auf der auch eventuelle Beschädigungen angegeben sind. Der Text über dem rechten Monitor beschreibt den angepeilten Schiffstyp. Ein Schiff muß mit der Zielvorrichtung angepeilt sein, bevor Sie einen wärmesuchenden oder Bilderkennungs-Flugkörper abschießen können.

Um die verschiedenen Ziele auf Ihrem Sichtschirm nacheinander anschauen zu können, drücken Sie mehrmals **T** (Sie können jeweils nur ein Schiff mit der Zielvorrichtung erfassen). Wenn Sie die Ziele wechseln, springen die Klammern auf das betreffende Schiff auf Ihrem Sichtschirm um.

Sichtbare Ziele durchgehen **T**

Zielaufschaltung

Ist ein Schiff in der Zielvorrichtung erfaßt, können Sie eine automatische Zielaufschaltung vornehmen, indem Sie **L** drücken. Dadurch wird ein Zielverfolgungssystem aktiviert (I.T.T.S.), das eine permanente Aufschaltung auf das gewählte Ziel ermöglicht. Ein automatisch aufgeschaltetes Ziel ist mit einem Kasten anstatt Klammern umgeben. Die Aufschaltung bleibt auch bestehen, wenn sich das Ziel außer Sichtweite begibt. Um die Aufschaltung aufzuheben, drücken Sie einfach erneut **L**.

Automatische Aufschaltung auf das Ziel/Aufheben der Aufschaltung **L**

Verbessertes Zielverfolgungssystem (I.T.T.S.)

Alle Kampfschiffe benutzen das I.T.T.S., ein System, das berechnet, wann Sie einen Treffer maximaler Wirkung erzielen. Schalten Sie auf ein angepeiltes Schiff auf, wird das I.T.T.S. aktiviert und legt einen Rhombus neben das Zielschiff, wenn es in Sichtweite kommt. Dieser Rhombus berücksichtigt die Geschwindigkeit des gegnerischen Schiffes, seine momentane Position und berechnet automatisch die Zielführung. Bringen Sie Zielvorrichtung und Rhombus zusammen, erhöht sich die Chance, daß Sie das Ziel treffen.

Flugkörperaufschaltung

Je nachdem, welches Schiff Sie fliegen, stehen Ihnen verschiedene Flugkörper oder Raketen als Waffe zur Verfügung. Eine automatische Zielaufschaltung wird nicht benötigt, denn die meisten Flugkörper haben ihr eigenes Zielverfolgungssystem. Dumbfire-Flugkörper bilden die Ausnahme — hierbei handelt es sich um Waffen zum Draufhalten und Schießen. "Friend-or-Foe"-Flugkörper (FF missiles) fliegen automatisch auf das gegnerische Schiff zu, das Sie als Ziel gewählt haben, wenn Sie die Waffe in Reichweite abfeuern. Ist kein Schiff als Ziel angepeilt oder feuern Sie aus zu großer Entfernung, suchen sich die FFs ihr eigenes Ziel. Sie können dann auch Freund-Schiffe angreifen, die beschädigt sind und keine korrekten Schiffsidentifizierungssignale mehr aussenden.

Wärmesuchende Flugkörper (Heat-Seeking Missiles - HS) schalten sich automatisch auf eine Wärmequelle des verfolgten Schiffe auf. Das heißt, daß Sie sich einem gegnerischen Schiff von hinten nähern müssen, damit der Flugkörper sich auf die Abgasöffnungen aufschalten kann. Bilderkennungsflugkörper (Image-Recognition Missiles - IR) schalten sich automatisch auf das Zielschiff auf, aber das Ziel muß mehrere Sekunden in Sicht gehalten werden, damit der Flugkörper den Schiffstyp "auswendig lernen" kann. Leech-Flugkörper müssen ebenfalls aufgeschaltet werden (ähnlich wie bei IR-Flugkörpern).

Wie die IR-Flugkörper nehmen die Torpedos ihre eigene Aufschaltung vor, wenn sie als aktive Waffe gewählt sind und Ihr Schiff dem Zielschiff gegenüber steht. Befinden Sie sich in einer Entfernung von etwa 5.000 Metern vom Schiff, sollten Sie die Geschwindigkeit verringern und auf das Aufschaltsignal warten (dauert ungefähr 15 Sekunden). Ertönt das Signal, können Sie den Torpedo abschießen.

Kommt ein angepeiltes Schiff in Sichtweite, erscheint ein rotes Fadenkreuz neben den Zielklammern und bewegt sich auf die Mitte der Klammern zu (dies geschieht nur, solange Sie Flugkörper besitzen, die aufgeschaltet werden müssen). Behalten Sie das Ziel in Sichtweite. Wenn sich die Klammern um das Ziel schließen und zu blinken beginnen, ertönt das Aufschaltsignal. Dies bedeutet, daß Sie nun Ihre HS-, IR- oder Leech-Flugkörper abfeuern können. Ein roter Punkt erscheint dann in der Mitte des Zielkästchens.

Flugkörper bleiben so lange aufgeschaltet, wie das Schiff in Sichtweite ist.

Hat der Gegner einen Flugkörper auf Ihr Schiff aufschalten können, leuchtet das Aufschaltsignal in Ihrem Cockpit auf. Flugkörper können mit Düppel abgelenkt werden. (Wählen Sie *Chaff* als aktive Waffe, und feuern Sie dann die Kapsel ab, wenn der Flugkörper sich Ihrem Schiff nähert.)

Kommunikationssystem

Sie können Ihrem Gegner während des Kampfes spöttische Bemerkungen (Taunts) schicken, indem Sie den Kommunikationsschirm auf dem rechten Monitor aufrufen (**C** drücken). Ist die Kommunikation hergestellt, sehen Sie eine nummerierte Liste der Empfänger auf dem Schirm. Drücken Sie eine Zahl, um das empfangende Schiff zu wählen (eine Auflistung von Nachrichten, die gesendet werden können, erscheint). Drücken Sie die Nummer der Nachricht, die Sie senden wollen.

Wenn ein Pilot mit Ihnen kommunizieren möchte, werden weiße Klammern um sein Schiff gelegt, und Sie können den Text oder die Nachricht empfangen.

Aufruf des Kommunikationsschirms **C**

Kamerawinkel

Sie können von der Sicht aus dem vorderen Cockpit auf eine andere Sicht umschalten, indem Sie die entsprechende Funktionstaste drücken. (Dies gilt nicht für ein Spiel mit Split-Screen.)

F1 Stellt die Sicht nach vorne wieder her (aus einem anderen Blickwinkel heraus) oder schaltet das Cockpit ein oder aus (wenn Sie bereits in **F1**-Sicht sind)

F2 Zeigt die Backbordseite (links)

F3 Zeigt die Steuerbordsicht (rechts)

F4 Zeigt die Hecksicht (hinten)

F5 Verfolgungssicht vom Heck Ihres Schiffes

F6 Gesamtaußensicht (ermöglicht einen Schwenk um das gesamte Schiff)

F8 Flugkörper-Kamera (zeigt den Flug des Flugkörpers nach dem Abschuß)

ÜBERLEBENSTIPS

Vielleicht möchten Sie zunächst die Geschütze oder Waffen wählen. Drücken Sie dazu **G**, um alle verfügbaren Geschütze bzw. **W**, um alle verfügbaren Flugkörper aufgelistet zu sehen. Der Abschußmechanismus ist bereits aktiviert, und das Fadenkreuz erleichtert das Zielen.

Eröffnen Sie das Feuer nicht zu schnell, nachdem Sie einen Flugkörper abgeschossen haben. Sie könnten sonst den Flugkörper auf seiner Flugbahn treffen und ihn im Weltraum zur Explosion bringen, ohne daß dem Gegner Schaden zugefügt wird.

Variieren Sie Ihre Geschwindigkeit. Eines der grundlegenden Ausweichmanöver während eines Kampfes besteht darin, die Geschwindigkeit zu variieren. Trudel- und Drehbewegungen sind nicht immer ausreichend, um einen hartnäckigen Gegner abzuschütteln. Der Einsatz der Nachbrenner ist für kurze, unerwartete Geschwindigkeitsschübe immer gut und gibt Ihrem Flugweg ein Überraschungsmoment, das es dem Gegner erschwert, Ihr Schiff anzupeilen. Ebenso kann die Drosselung der Geschwindigkeit auf Null auch den erfahrensten Piloten irreführen. Doch müssen Sie Ihre Geschwindigkeit sofort wieder erhöhen, sonst machen Sie sich zum leichten Ziel für den Gegner.

Setzen Sie Nachbrenner-Gleiten ein. Dieses Manöver ist eine der wirkungsvollsten Raumkampfstrategien. Wenn Sie den Nachbrenner einschalten und dann ganz scharf nach rechts oder links abdrehen, kommt Ihr Schiff ins Schlittern. Da die Zielverfolgungssysteme auf solche Bewegungen nicht vorbereitet sind, ist dieses Manöver eine der erfolgreichsten Defensivtaktiken. Die Bewegung bringt Sie auch aus der Schußlinie und in eine perfekte Position für einen seitlichen Angriff auf das Schiff des Gegners. Ist ein gegnerisches Schiff auf eine Reichweite von etwa 3500 m herangekommen, beginnen Sie mit der Drehung nach rechts in einem Winkel von ungefähr 30°. Wenn das gegnerische Schiff gerade noch auf Ihrem Sichtschirm zu erkennen ist, schalten Sie den Nachbrenner ein und beschleunigen auf Höchstgeschwindigkeit. Drehen Sie dann scharf nach links. Überzeugen Sie sich, daß Sie vertikal mit dem Schiff auf einer Linie liegen - sonst können Sie nicht länger von einer seitlichen Position aus auf das Ziel feuern.

Benutzen Sie den Tarnungsmechanismus (Cloaking - nur für die *Shok'lar*). Schalten Sie den Mechanismus ein (drücken Sie **G** , bis Sie die Option *Cloaking* auf dem linken Monitor erblicken, und feuern Sie dann wie bei einem Geschütz). Verringern Sie Ihre Geschwindigkeit auf 50 km/sec und warten Sie, bis der Gegner an Ihnen vorbeifliegt. Schalten Sie den Mechanismus nicht zu früh ein, sonst ist die Energie aufgebraucht, bevor der Gegner Ihr Schiff überholt hat. Wenn der Gegner sich nun vor Ihnen befindet, hören Sie mit dem Feuern auf, damit die Tarnung aufgehoben wird. Feuern Sie nun eine Rakete ab. Normalerweise wird nun der Gegner drehen, um Ihnen gegenüber zu stehen. Nachdem die Rakete getroffen hat, sollten Sie volles Feuer geben. Schalten Sie dann den Nachbrenner für ein oder zwei Sekunden ein, um den Gegner abzuschütteln und die Energie für die Geschütze regenerieren zu lassen.

Konzentrieren Sie sich auf einen Gegner. Das I.T.T.S. und andere Zielsucheinrichtungen machen es leichter, ein Schiff jederzeit in der Zielvorrichtung zu halten. Die gegnerischen Schildgeneratoren können beschädigte Verteidigungseinrichtungen relativ schnell wieder regenerieren, und Sie müssen daher schnell Treffer auf Treffer folgen lassen. Warten Sie zu lange, haben Sie Ihre Munition vergeudet.

Bei Luftkämpfen ist es empfehlenswert, ein Ziel aufgeschaltet zu halten und zu versuchen, dessen Schilde mit systematischem Feuer zu schwächen. Haben Sie den Schildschutz durchbrochen, können Sie das Schiff mit einem wohlplazierten Flugkörper ausschalten. Es ist einfacher, einen übriggebliebenen Gegner zu bekämpfen, als sich mit zwei angeschlagenen Gegnern auseinanderzusetzen.

Angriff von Trägerschiffen. Alle Träger sind mit Flugabwehrgeschützen ausgerüstet, die einen Angriff gegen sie gefährlich machen können. Zudem werden die meisten Träger von einer Staffel von Kampfschiffen beschützt, die ausgeschaltet werden müssen, bevor Sie Torpedos einsetzen können. Denken Sie daran, daß die Torpedos, die auf schweren Kampfschiffen mitgeführt werden, die einzigen Waffen sind, die einem Träger schaden können. Haben Sie den Begleitschutz besiegt, können Sie es mit dem Träger selbst aufnehmen. Die schwere Panzerung und die Schilde auf diesen Schiffen können fast jeden Schaden wieder beheben, der ihnen zugefügt wurde. Ein Angriff auf ein Trägerschiff hat nur mit Torpedos eine Aussicht auf Erfolg. Nähern Sie sich bis auf 5.000 Meter, verringern Sie Ihre Geschwindigkeit und warten Sie, bis der Torpedo sich aufgeschaltet hat (dies dauert etwa 15 Sekunden). Ertönt der Signalton, können Sie den Torpedo abschießen. Wenn Sie diese Art des Angriffs beibehalten, können Sie sicher bald Ihren ersten Abschuß eines Trägerschiffes verzeichnen.

Verteidigung von Trägerschiffen. Müssen Sie ein Trägerschiff verteidigen, sollten Sie versuchen, zunächst die schweren Kampfschiffe auszuschalten. Sind diese eliminiert, kann der Gegner Ihrem Trägerschiff nicht mehr schaden - nur Torpedos können einen Träger beschädigen.

SPIELARTEN

Wing Commander Armada besitzt verschiedene Spielmodi für Spiele mit einem oder mehreren Spielern. Ein Spieler kann im Weltraum Kämpfe gegen Angriffswellen des Gegners führen oder gegen den Computer in einem Strategiespiel im Weltraum antreten. Zwei Spieler können gemeinsam gegen den Computer spielen oder ein Spiel gegeneinander starten. Oder sie können verschiedene Sektoren erkunden und taktische Kämpfe um Ressourcen eingehen, mit oder ohne Weltraumkämpfe.

KAMPFSPIEL

GAUNTLET-SPIEL FÜR EINEN SPIELER (EIN SPIELER GEGEN DEN COMPUTER)

So starten Sie ein Gauntlet-Spiel gegen den Computer:

- Klicken Sie ONE PLAYER im Hauptmenü an.
- Klicken Sie GAUNTLET im Spielmenü an. Ein Informationsschirm erscheint (später werden dort Informationen über die vorhergehende Angriffswelle gegeben). Geben Sie Ihr Rufzeichen ein, wenn Sie vor der ersten Angriffswelle dazu aufgefordert werden.

GAUNTLET-SPIEL FÜR MEHRERE SPIELER (2 SPIELER GEGEN DEN COMPUTER)

Sie können auch mit einem anderen Spieler als Flügelmann gegen den Computer antreten.
So starten Sie ein Gauntlet-Spiel mit mehreren Spielern:

- Klicken Sie MULTI PLAYER auf dem Hauptmenü an.
- Klicken Sie NET PLAY, MODEM oder SPLIT SCREEN im Spielmenü an. In beiden Fällen bekämpfen Sie zusammen mit Ihrem Mitspieler gegnerische Angriffswellen. Nach jeder Angriffswelle wird ein Informationsschirm gezeigt, auf dem eine Bewertung Ihrer Leistung und Informationen über die nächste Welle erscheinen. Für jeden Spieler werden individuelle Ergebnisse angegeben.
  Im Netzwerk-Modus klicken Sie CREATE an oder drücken **ALT C**, um ein Spiel zu starten. Geben Sie **G** für das Gauntlet-Spiel ein, **C** für Confederation und K für Kilrathi.
  Im Modem-Modus klicken Sie GAUNTLET an , um mit einem Mitspieler gegen den Computer anzutreten.
  Im Split-Screen-Modus klicken Sie GAUNTLET an und wählen, auf welcher Seite Sie spielen möchten. Nachdem beide Spieler ihr Rufzeichen eingegeben haben, drücken Sie ***[ENTER]***, um das Spiel zu starten.

BATTLE-SPIEL MIT MEHREREN SPIELERN (SPIELER GEGEN SPIELER)

So starten Sie ein Battle-Spiel mit mehreren Spielern gegen einen Mitspieler und nicht gegen den Computer:

- Klicken Sie MULTI PLAYER im Hauptmenü an.
- Klicken Sie NET PLAY, MODEM oder SPLIT SCREEN im Spielmenü an.
  Im Netzwerk-Spielmodus (Net Play mode) klicken Sie CREATE an oder drücken **ALT C**, um ein Spiel zu starten. Geben Sie nun **B** für ein Battle-Spiel ein.
  Im Modem-Modus klicken Sie BATTLE an, oder drücken Sie **ALT B**.
  Im Split-Screen-Modus klicken Sie BATTLE an und geben Ihr Rufzeichen ein.

Zunächst rufen beide Spieler den Schirm zur Schiffsauswahl auf und wählen ein Kampfschiff aus. Dann drücken beide Spieler SELECT und COMMIT. Wenn beide Spieler nacheinander COMMIT gedrückt haben, beginnt der Kampf. Wird eines der Schiffe zerstört, sieht der Spieler des betreffenden Schiffes eine Explosion, während der andere Spieler in seinem Schiff weiterfliegt. Das Programm bringt dann beide Spieler zurück zum Schirm "Net Play" oder "Modem".

Hinweis: Wenn beide Spieler mit ihren Schiffen aufeinanderprallen, kann dies eins oder beide Schiffe zerstören. Wird Ihr Schiff zerstört, haben Sie verloren. Werden beide Schiffe zerstört, haben beide Spieler verloren.

Hinweis: Auf Seite 32 finden Sie weitere Informationen darüber, wie Sie sich in ein Netzwerk einschalten. Für Modemverbindungen vgl. S. 35.

Einführung in die Battle- und Gauntlet-Spiele

In einem Gauntlet-Spiel für einen Spieler gehen Sie direkt in einen Kampf gegen Angriffswellen computergesteuerter Schiffe über. Ein Battle-Spiel ist ein einfaches Shoot-'em-up. Sie wählen ein Schiff und treten per Modem, Split-Screen oder Netzwerk gegen einen anderen Spieler an. Sie können auch ein Gauntlet-Spiel für mehrere Spieler wählen (per Netzwerk oder Modem), um gemeinsam mit einem Freund gegen den Computer zu spielen.

Wenn Sie in einem Gauntlet-Spiel gegen den Computer spielen, stehen Ihnen (und eventuell einem Flügelmann) 15 Gauntlet-Levels von Kampfschiffen gegenüber. Jeder Level besteht aus drei Angriffswellen, und jede Welle besteht aus einem oder mehreren Schiffen. Wenn Sie auf der Seite der Kilrathi spielen, kämpfen Sie gegen die Schiffe der Konföderation und umgekehrt.

Nachdem Sie alle Kampfschiffe in einem Aktionskreis zerstört haben, fliegen Sie per Autopilot zu einem neuen Gebiet (**A** drücken), wo neue Gegner auf Sie warten. Nach jeweils drei Angriffswellen können Sie eine Landung auf dem Träger anmelden (**C** drücken, dann **1**, **1**), wo Sie neue Waffen aufnehmen können. Überstehen Sie alle 15 Levels, haben Sie gewonnen.

Autopilot

In einem Gauntlet-Spiel fliegen Sie der nächsten Angriffswelle per Autopilot entgegen. Der Autopilot kann nur aktiviert werden, wenn sich keine gegnerischen Kampfschiffe in Reichweite befinden. Haben Sie alle gegnerischen Schiffe in einem Bereich zerstört, leuchtet die Anzeige AUTO in Ihrem Cockpit auf. Drücken Sie **A,** und Sie sehen, wie Ihr Schiff in den Weltraum davonschießt.

Der Autopilot wird automatisch deaktiviert, wenn Sie sich Ihrem Zielgebiet nähern. Versuchen Sie, den Autopilot einzuschalten, wenn er nicht aktiviert werden kann, geschieht nichts. Das Autopilotsystem kann nicht zerstört werden.

A. **Level bar (Levelleiste).** Diese Leiste nimmt auf vertikaler Ebene zu, während Sie von Level zu Level weitergehen. (Ein Level besteht aus jeweils drei Angriffswellen.)

B. **Level.** Zeigt, auf welchem Level Sie sich gerade befinden.

C. **Percent accuracy bar (Anzeige der Schußgenauigkeit in %).** Eine vertikale Anzeige, die Auskunft über Ihre Schußgenauigkeit auf dem vorigen Level gibt. (Das obere Ende der Leiste steht für 100%, das untere Ende für 0%.) Der entsprechnde numerische Wert wird im Trefferkästchen gezeigt. (**D**).

D. **Accuracy box (Trefferrate).** Gibt Ihre Schußgenauigkeit auf dem vorigen Level in Prozentzahlen an.

E. **Record box (Ergebniskasten).** Gibt Ihre besten Zeiten und die Punkte für das vorige Level an. In einem Netzwerk-Spiel können Sie auch die Punkte und Zeiten der anderen Mitspieler sehen.

Armada-spiel

Armada-Spiel für einen Spieler (Spieler gegen den Computer)

So starten Sie ein Armada-Spiel für einen Spieler:

- Klicken Sie ONE PLAYER auf dem Hauptmenü an.
- Klicken Sie ARMADA an.
- Wählen Sie, für welche Seite Sie spielen möchten, Kilrathi oder Konföderation.
- Wählen Sie die Sektorgröße — SMALL (ungefähr 20-30 Planeten), MEDIUM (30-40) oder LARGE (40-50).
- Wählen Sie den gegnerischen Intelligenz-Level (NOVICE, VETERAN oder ACE).
- Geben Sie, wenn aufgefordert, Ihr Rufzeichen ein, und drücken Sie ***[ENTER]***.

Armada-Spiel für mehrere Spieler (Spieler gegen Spieler)

So starten Sie ein Armada-Spiel mit mehreren Spielern:

- Klicken Sie MULTI PLAYER auf dem Hauptmenü an.
- Wählen Sie NET PLAY, MODEM oder SPLIT SCREEN. (Auf den Seiten 32-34 finden Sie Anleitungen für das Netzwerk-Spiel und auf den Seiten 35-37 Hinweise für ein Spiel per Modem.)
- Wählen Sie ein ARMADA-SPIEL. (Bei Modem- und Split-Screen-Spielen klicken Sie den entsprechenden Knopf an. Bei einem Netzwerk-Spiel drücken Sie auf Aufforderung **A**.)
- Wählen Sie, auf welcher Seite Sie spielen möchten - Kilrathi oder Konföderation.
- (Seite der Konföderierten) Wählen Sie die Sektorgröße — SMALL (20-30 Planeten), MEDIUM (30-40) oder LARGE (40-50).

Einführung in das Armada-Spiel

Bei einem Armada-Spiel handelt es sich um ein kurzes Strategie-Spiel, in dem Sie einen unbekannten Sektor mit einem Trägerschiff erforschen. Ihr Träger kreist um einen Planeten auf der einen Seite des Sektors, während Ihr Gegner sich auf einem Planeten auf der anderen Seite des Sektors befindet. Keiner kennt die genaue Position des anderen. In diesem Spiel geht es darum, eine Flotte aufzubauen und das Trägerschiff des Gegners am anderen Ende des Sektors anzugreifen. Auf dem Wege dorthin können Sie weitere Ressourcen aufnehmen (Rohmaterialien zum Bau von Anlagen und Schiffen).

Wenn das Spiel beginnt, haben Sie die Kontrolle über einen Planeten, auf dem Sie eine Anlage zur Gewinnung von Rohstoffen (Mine) und eine Werft besitzen. In *Wing Commander Armada* hat jeder Planet eine bestimmte Menge an Rohstoffen. Wenn Sie eine Mine errichten, verwandelt die Anlage diese Rohstoffe in verwendbares Material. Die Abbaurate variiert - einige Planeten können pro Spielzug eine Rate von 2 erreichen, andere bis zu 5. Sie können auch einen Tagebau (Strip Mine) errichten - dort kann pro Spielzug die doppelte Menge wie in normalen Minen gefördert werden. Durch Tagebau werden jedoch die Rohstoffe des Planeten viel schneller erschöpft.

Sind die Rohstoffe abgebaut, können sie auf den Träger und/oder Transportschiffe verladen und an einen beliebigen Ort gebracht werden. Sie können nun zum Bau weiterer Minen, Werften oder Befestigungen verwendet werden. Jeder Planet kann jeweils eine der drei Anlagen beherbergen - eine Mine, eine Werft und ein Fort. Wenn Sie eine Werft errichten, müssen Sie angeben, welche Art von Schiffen gebaut werden soll. Die Konstruktion eines Schiffes kann mehrere Spielzüge in Anspruch nehmen und erfordert eine bestimmte Menge an Ressourcen.

Sind die Schiffe fertig, können sie auf den Träger verladen werden, oder Sie können sie ausschicken, um noch unerforschte Teile des Sektors zu erkunden. Treffen Sie auf ein gegnerisches Schiff, so beginnt der Kampf. Gewinnen Sie, können Sie den Planeten, in dessen Nähe der Kampf stattgefunden hat, sowie die Hälfte der dort geförderten Ressourcen (falls es welche gibt) in Besitz nehmen. Befindet sich der Planet in einer strategisch günstigen Position, können Sie ein Fort errichten, um den Planeten vor gegnerischen Angriffen schützen zu können (Forts schicken automatisch Kampfschiffe aus, wenn ein Planet angegriffen wird).

Ihr Gegner handelt nach den gleichen Überlegungen. Begeben Sie und Ihr Mitspieler sich gleichzeitig auf den selben Planeten, beginnt ein Kampf. Um das Spiel zu entscheiden, muß der Träger des Mitspielers zerstört werden. Damit ist das Spiel dann aus.

Hinweis: Wenn Sie ein Armada-Spiel starten, können Sie die Anzahl der Planeten in dem nach dem Zufallsprinzip erstellten Sektor bestimmen. Kleine Sektoren besitzen ungefähr 20-30 Planeten, mittlere 30-40 und große Sektoren 40-50.

Armada-Schnittstelle

Die Armada-Schnittstelle besteht aus einem Strategie-Schirm, der in verschiedene Abschnitte unterteilt ist, von denen jeder eine bestimmte Funktion hat. Wenn Sie durch den Weltraum fliegen, verschwindet dieser Schirm zeitweilig.

A

(A) Planet Box

Die CHAT-Anzeige am oberen Rand des Kastens blinkt auf, wenn es dort Informationen gibt, die Sie noch nicht zur Kenntnis genommen haben. (Vgl. den Abschnitt ***Kommunikation während eines Netzwerk-Armada-Spiels***, S. 34) Im Kasten erscheinen in abgekürzter Form auch Informationen über den gewählten Planeten und über Spielzüge und Spieler.

Zeile 1 Anzahl der bisherigen Spielzüge (einschließlich des im Moment durchgeführten).

Zeile 2 Ihr Rufzeichen (callsign).

Zeile 3 Name des momentan gewählten Planeten.

Zeile 4 Koordinaten des momentan gewählten Planeten.

Zeile 5 Werftstatus (falls vorhanden). Ist die Werft aktiv, wird hier der Schiffstyp gezeigt, gefolgt von zwei Zahlen. Die erste Zahl nennt die Anzahl der Spielzüge, die seit Beginn der Konstruktion vergangen sind; die zweite Zahl nennt die Zahl der Züge, die für die Konstruktion erforderlich sind. So bedeutet "Goran 2/3", daß bereits zwei der erforderlichen drei Spielzüge vorbei sind. Die Anzahl der Spielzüge kann sich erhöhen, wenn der Planet nicht genügend Ressourcen zur Verfügung hat, um die Konstruktion fortzusetzen.

Zeile 6 Ressourcen des Planeten. Die Zahl neben jedem Buchstaben gibt die Menge an.

- **S** = Stockpile/Reserven (Menge der verwendbaren Ressourcen, die gefördert/herangeschafft wurden)
- **R** = Remaining resources (Menge der Rohstoffe, die noch abgebaut werden können)
- **M** = Mining rate (Menge der geförderten Ressourcen pro Spielzug)

(B) Strategy Box

In diesem Kasten wird eine Nahaufnahme gezeigt, auf der Ihr Träger, die Kampfschiffe auf Umlaufbahn, gegnerische Schiffe, Minen, Werften und Forts zu sehen sind. Die Karte wird während des Spiels automatisch aktualisiert. Hier können Sie alle Planeten in der Nähe Ihrer jetzigen oder früheren Schiffsposition sehen, sowie alle Ihre Schiffe und Anlagen. Sie können ebenfalls gegnerische Schiffe auf Planeten sehen, die sich in der Nähe Ihrer jetzigen Schiffsposition befinden. Um die Karte in alle Richtungen scrollen zu können, klicken Sie auf die Schirmumrandung.

➤ Geschwader von Kampfschiffen auf dem Weg zum selben Planeten (grün=eigener, rot=Gegner)

Träger (grün=eigener, rot=Gegner)

Planet (blau=unerforscht, grün=freundlich gesinnt, rot=Gegner)

Erforschter Planet ohne Schiffe auf Umlaufbahn oder Anlagen (weiß)

Freundlich gesinnter Planet mit einer Mine (grün)

Freundlich gesinnter Planet mit einer Werft (grün)

Freundlich gesinnter Planet mit einem Fort (grün)

Freundlich gesinnter Planet mit einer Mine, einer Werft und einem Fort (grün)

Sprunglinie, die es Schiffen ermöglicht, sich frei zwischen zwei Planeten zu bewegen (blau)

Zielsprunglinie (blaue Linie, die animiert wird, wenn Sie einen Zielplaneten für ein Schiff wählen)

(C) Overview Map Box

In diesem Kasten werden eine Karte und die Planeten gezeigt, die Sie bereits besucht haben oder die in der Nähe Ihrer jetzigen oder vorigen Schiffsposition liegen. Die Karte wird nach jedem Spielzug aktualisiert. Freundplaneten (d.h. Planeten mit Schiffen auf Umlaufbahnen, mit Minen, Werften oder Forts) sind als grüne Punkte dargestellt, während andere, bereits erforschte Planeten weiß erscheinen. Benachbarte Planeten, die von gegnerischen Schiffen umkreist werden, sind rot gezeigt.

Um sich schnell einen Überblick über einen entfernten Teil des Sektors verschaffen zu können, klicken Sie einen Punkt im blauen Rechteck an und ziehen es auf einen beliebigen Ort im Kasten. Die große Karte auf der rechten Seite zeigt nun die neue Sicht. Oder klicken Sie einen beliebigen Punkt auf der Karte außerhalb des Kastens an, um ihn auf diesen Ort zu bewegen.

In einem Campaign-Spiel erforschen Sie elf verschiedene Sektoren. Nachdem ein Träger (entweder Ihrer oder der des Gegners) zerstört wurde, erscheint ein Schirm mit den Ergebnissen für diesen Sektor (vgl. S. 31). Klicken Sie BEGIN, an, um eine neue Sektorkarte aufzurufen, damit Sie und Ihr Mitspieler ein neues Spiel starten können.

B

C

D

(D) Armada Screen Buttons

MENU (F1). Zeigt das Menü zum Laden oder Sichern eines Spiels und die Optionen "Quick Combat" und "Chat".

- Um ein Spiel zu sichern, klicken Sie SAVE an (oder Ihr Mitspieler übernimmt das). Geben Sie eine kurze Bezeichnung für das Spiel ein, und klicken Sie SAVE an oder drücken ***[ENTER]***. Um von hier ein Spiel für einen Spieler zu laden, klicken Sie LOAD an und dann den Namen des vorher gesicherten Spiels.
- Um dem Mitspieler während eines Armada-Spiels eine Nachricht übermitteln zu können oder eine Antwort auf eine Nachricht zu schicken, drücken Sie MENU und dann CHAT (oder **F9**). Geben Sie Ihre Nachricht ein und drücken Sie ***[ENTER]***.
- Um die Option "Quick Combat" zu aktivieren, drücken Sie ON neben dieser Option. Drücken Sie OFF, um die Option zu schließen.
- Um zum Modem- oder Netz-Schirm zurückzukehren, klicken Sie EXIT neben der Option "Exit Sector" an.

MOVE (F2). Mit dieser Option können Sie eines oder mehrere Schiffe auf einen benachbarten Planeten bewegen. Wählen Sie ein Schiff und klicken Sie dann MOVE an. Anschließed klicken Sie den Zielplaneten an. (Bei Kampfschiffen wird nun ein Dialogkasten geöffnet. Klicken Sie die Pfeile an, um die Anzahl der Schiffe, die bewegt werden sollen, anzugeben, oder klicken Sie ALL an, um alle Schiffe in dieser Gruppe zu bewegen.) Nun wird die blaue Sprunglinie aktiviert. Sie können auch das Schiff, das bewegt werden soll, anklicken, bei gedrücktem Knopf auf den gewünschten Planeten ziehen und dort "ablegen".

CATALOG (F3). Hier werden die Planeten, die Sie erforscht haben, mit ihren Ressourcen, Minen, Werften (und Schiffstypen in Konstruktion), Forts und Typ und Anzahl der Kampfschiffe auf Umlaufbahn gezeigt. Auch wenn sich Ihr Träger auf einem anderen Planeten befindet, können Sie mit Hilfe dieses Schirms einen beliebigen Planeten wählen und haben dann über die Planetenmenüs Zugriff zu den Planeten mit ihren Anlagen. Sie können Minen- und Werftarten ändern, aber keine neuen Anlagen errichten, wenn das Trägerschiff nicht um den betreffenden Planeten kreist. Um einen Planeten zu wählen, klicken Sie eine Zeile an, dann PLANET MENU (Vgl. **Planetenschnittstelle**, S. 22). Klicken Sie DONE auf dem Katalogschirm an, bewegt sich die große Karte auf die Mitte des neu gewählten Planeten.

DOCK (F4). Ermöglicht die Landung von Kampfschiffen auf Ihrem Träger. Klicken Sie die Pfeile an, um die Zahl der Schiffe zu ändern. (Ist der Träger gerade in einen Kampf verwickelt, steigen die Kampfschiffe automatisch auf, um den Träger zu verteidigen.) Um zu sehen, wie viele Kampfschiffe auf dem Träger angedockt haben, schauen Sie auf den Planetenkasten - hier werden die Mengen an Ressourcen an Bord sowie die Zahl der Kampfschiffe angegeben.

PLANET MENU (F5). Zeigt die statistischen Angaben für die Planeten und die Icons/Untermenüs für Minen, Werften und Forts. Klicken Sie BUY/SALVAGE an, um die betreffende Anlage zu kaufen bzw. zu verkaufen/wiederzuverwerten. Vgl. die Abschnitte **Planetenschnittstelle** (S. 22) und **Wie errichte ich eine Installation?** (S. 25).

Um eine Mine, eine Werft oder ein Fort zu wählen, klicken Sie das betreffende Bild an und markieren dann die gewünschte Option.

Um einen Überblick über die Planeten mit Anlagen zu erhalten, klicken Sie prev oder next an (einschließlich des Planeten, um den Ihr Trägerschiff zur Zeit kreist).

MOVE RESOURCES (F6). Mit dieser Option können Sie Ressourcen zwischen einem Träger oder Transporter und einem Planeten verschicken. Klicken Sie die Pfeile an, um die Menge der Ressourcen zu ändern, und klicken Sie DONE an, wenn der Vorgang abgeschlossen ist.

INFORMATION (F7). Hier werden die Ergebnisse der Weltraumkämpfe während des jetzigen Spielzugs angegeben (einschließlich Zahl und Typ der Schiffe, auf die Sie gestoßen sind) wie auch die Zahl der Schiffe, die inzwischen gebaut wurden. Die Anzeige erscheint erst, wenn Sie BEGIN nach einem Kampf anklicken oder ein Schiff fertig ist.

EXECUTE (F8). Beendet den Spielzug, woraufhin ein Schirm zur Bestätigung gezeigt wird und die Spielzüge für alle Spieler ausgeführt werden. (Bei einem Spiel mit mehreren Spielern müssen beide Spieler EXECUTE drücken. Der andere Spieler "wartet" so lange auf dem Chat-Bildschirm.)

BEGIN anklicken, um einen neuen Spielzug einzuleiten.

Chat Hotkey (F9). Öffnet das Chat-Fenster (nur in Armada- und Campaign-Spielen für mehrere Spieler).

Planetenschnittstelle

Im Planetenmenü wird die Menge der Rohstoffe und der verwendbaren Ressourcen auf diesem Planeten gezeigt, die Rate, mit der gefördert wird, welche Schiffstypen sich gerade in Konstruktion befinden sowie andere nützliche Hinweise. Klicken Sie PLANET MENU an, um einen Schirm aufzurufen, der Ihnen Informationen über den Planeten bietet, um den Ihr Trägerschiff gerade kreist. Wenn Sie zum Armada-Schirm zurückkehren wollen, drücken Sie DONE. (Vgl. den Abschnitt **Wie errichte ich Anlagen?**, S. 25) Planetenmenüs für andere Planeten können auch mit Hilfe der Option "Catalog", die weiter oben vorgestellt wurde, geöffnet werden.

Planet Menu

Planet — Planetenname.

Stockpile — Menge der verwendbaren Ressourcen, die zur Verfügung stehen (können verschickt oder zum Bau von Anlagen verwendet werden).

Mining Rate — Menge der Rohstoffe, die pro Spielzug abgebaut werden können.

Remaining Resources — Menge der Rohstoffe, die sich noch auf dem Planeten befinden. Menge nimmt durch Abbaumaßnahmen ab.

Shipyard Production — Welcher Schiffstyp wird gerade gebaut / wie viele Spielzüge sind erforderlich, um ein Schiff zu bauen.

Carrier Resources — Welche Menge an Ressourcen befindet sich an Bord des Trägers (auch wenn er sich nicht auf diesem Planeten befindet).

BUY — Diese Anlage soll errichtet werden.

SALVAGE — Diese Anlage soll wiederverwertet werden.

PREV or NEXT — Überblick per Planetenmenü über die Planeten mit Anlagen (einschließlich des Planeten, den Ihr Träger gerade besucht).

Catalog Button

Das Spiel registriert alle Planeten, die Sie besucht haben und katalogisiert diese Informationen für Sie. Um die Planetennamen anschauen zu können, klicken Sie CATALOG auf dem Armada-Schirm an. Mit dieser Option haben Sie Zugriff zu Informationen über mehrere Planeten, auch wenn sich Ihr Träger an einer ganz anderen Stelle befindet.

Um einen Planeten zu wählen, klicken Sie CATALOG an und klicken dann den betreffenden Planetennamen an. Der PLANET MENU-Schlüssel leuchtet auf, wenn der Planet eine Mine, eine Werft, ein Fort oder ein Schiff in Umlaufbahn besitzt. Sie klicken ihn an, um die Informationen über den Planeten sehen zu können. Die Optionen BUY oder SALVAGE können nicht gewählt werden, wenn Ihr Träger sich nicht in der Nähe des betreffenden Planeten befindet. Sie können aber Art der Mine, der Werft und des Forts ändern.

Wenn der CATALOG-Schirm geöffnet ist, werden die Namen in der linken Spalte gezeigt. Informationen über den Planeten werden, falls vorhanden, in den anderen Spalten gezeigt:

PLANET NAME	RES	M	S	F	D	S	J	K	S
AEGEXP IV	182								
HOSTES	56								
NEDEL	7	1							
NIH I	0	0							
DRAGOON	7	1	K D-3			1		1	
JACKPOT II	114					2			
SANCODRIUM	222								
LEVERETT I	193					1			
QUARTZ II	78				1				
VOYURE	211								
SAVIS	1								
LOD	221				1				

DONE

Spalte 1	PLANETENNAME	Namen der besuchten Planeten.
Spalte 2	RES	Menge der noch nicht abgebauten Rohstoffe auf dem Planeten.
Spalte 3	M	Abbaurate pro Spielzug.
Spalte 4	S	Werftaktivitäten. "K 2-3" bedeutet z.B., daß die Werft Kor'larh-Kampfschiffe baut. Zur Zeit sind zwei der insgesamt drei zur Fertigstellung erforderlichen Spielzüge vergangen.
Spalte 5	F	Fort-Level (L - Leicht, M - Mittel oder H - Schwer).
Spalten 6-10	(Type)	Anzahl der Kampfschiffe auf diesem Planeten. Die Spaltenüberschriften wechseln zwischen Schiffen der Konföderation und der Kilrathi, doch ist immer der erste Buchstabe des betreffenden Schiffstyps angegeben. Ein Planet mit einer "1" in Spalte "K" besitzt eine *Kor'larh* auf Umlaufbahn

Wenn Sie einen Planeten auf dem Katalog-Schirm wählen und dann DONE drücken, legt sich die Strategie-Karte über den gewählten Planet. Um die Sicht zu ändern, verwenden Sie die Übersichtskarte (Overview Map) oder wählen einen anderen Planeten auf dem Katalogschirm.

WAS KANN ICH WÄHREND EINES ZUGES ALLES MACHEN?

Das Armada-Spiel besteht aus einer Reihe von abwechselnd ausgeführten Spielzügen. Wenn das Spiel beginnt, haben Sie die Kontrolle über einen einzigen Planeten. Auf diesem Planeten besitzen Sie eine Mine und eine Werft, während sich 20 Ressourcen an Bord des Trägers befinden. Eine Ressource ist eine Einheit von Rohmaterial. Ressourcen werden verwendet, um Minen, Werften und Forts zu errichten. Planeten haben eine bestimmte Menge an Rohstoffen, wenn Sie sie zum ersten Male besuchen. Durch die Errichtung von Minen können Sie die Rohstoffe in verwendbare Ressourcen verwandeln, die Sie dann an einen anderen Ort transportieren oder zur Errichtung von weiteren Anlagen oder Schiffen benutzen können.

Im Laufe eines Spielzugs können Sie und Ihr Mitspieler mehrere Vorgänge vorausplanen und verschiedene Ressourcenaktivitäten durchführen (eine Auflistung finden Sie im folgenden Abschnitt). Andocken, Starts und der Transfer von Ressourcen erfolgt sofort. Alle Schiffsbewegungen erfolgen gleichzeitig, nachdem der letzte Spieler seinen Spielzug beendet hat, EXECUTE drückt und damit seinen Zug bestätigt.

Hinweis: In Netzwerk- und Modemspielen erscheint ein "Warteschirm", wenn ein Spieler EXECUTE *gedrückt hat und nun auf den zweiten Spieler wartet.. Dieser Schirm ist mit dem "Chat-Schirm" identisch, und das Wort* WAIT *erscheint im Planetenkasten des zweiten Spielers.*

Schiffe bewegen

- Machen Sie einen Kampfschiff-, Träger- oder Transportersprung. (Schiffe können nur auf benachbarte Planeten springen, mit denen sie durch Sprunglinien verbunden sind.)
- Weitere Kampfschiffe andocken oder starten lassen.

Ressourcen verwalten

- Eine Mine errichten oder wiederverwerten (Errichtung einer Anlage kostet 10 Ressourcen, die Wiedeverwertung bringt Ihnen 5).
  Hinweis: Rohstoffe können nicht zur Errichtung von Anlagen verwendet werden. Dazu müssen Sie Ressourcen wählen, die bereits abgebaut wurden und sich auf Ihrem Träger befinden.
- Ressourcen zwischen Ihrem Träger oder Transporter und dem Planeten transportieren, um den Sie gerade kreisen.
- Eine Werft errichten oder wiederverwerten (Errichtung kostet 20 Ressourcen, Wiederverwertung erbringt 10).
- Ein Fort errichten, demolieren oder verbessern ein Fort (Errichtung kostet 50 Ressourcen pro Level; Wiederverwertung erbringt 25, egal, auf welchem Level sich das Fort befindet).

Sonstiges

- Ruft die statistischen Angaben des Planeten auf
- Zeigt die Ergebnisse der vergangenen Kämpfe.
- Angriff gegnerischer Schiffe oder eines gegnerischen Trägers.

Ressourcen und Minen auf den Planeten

Jeder Planet besitzt eine bestimmte Menge an Rohstoffen. In Minen werden diese Rohstoffe in verwertbare Ressourcen verwandelt und der Reserve des Planeten einverleibt. Sind alle Rohstoffe eines Planeten erschöpft, ist die Mine nutzlos (doch kann sie wiederverwertet werden). Die Errichtung einer Mine kostet 10 Ressourcen. Diese Ressourcen müssen sich vor dem Bau an Bord Ihres Trägers befinden.

Die Abbauraten (die Menge verwendbarer Stoffe, die pro Spielzug hergestellt werden) sind von Planet zu Planet unterschiedlich und ändern sich auch, wenn die Rohstoffe eines Planeten zur Neige gehen:

Ressourcen	Abbaurate/Spielzug
120+	5
60 - 119	4
30 - 59	3
15 - 29	2
1 - 14	1

Es gibt zwei Abbau-Modi - normal und Tagebau (normal mining/strip mining). Beim normalen Abbau werden die Rohstoffe in gleichmäßiger Rate und ökologisch sinnvoll abgebaut. Beim Tagebau werden große Gebiete einfach aufgebaggert. Dies verdoppelt die Abbaurate (die Rate, in der der Abbau vor sich geht, z.B. 3 Ressourcen pro Spielzug) und vervierfacht die Menge der aus dem Planeten extrahierten Rohstoffe.

Im Tagebau wird die doppelte Menge an Ressourcen pro Zug hergestellt (z.B. 10 anstatt der 5, die der Planet normalerweise pro Zug abwirft), doch werden dabei die Rohstoffe des Planeten viermal schneller erschöpft sein. Diese Art des Rohstoffabbaus kann nützlich sein, wenn Sie schnell große Reserven an Ressourcen benötigen, doch Sie kann nicht lange betrieben werden, ohne den Planeten völlig zu zerstören.

Nehmen wir beispielsweise an, der Planet hat 67 Ressourcen. Haben Sie mindestens 10 Ressourcen an Bord Ihres Schiffes, können Sie eine Mine auf dem Planeten errichten. Wenn Sie das Planetenmenü anschauen, sehen Sie, daß die normale Abbaurate 4 Ressourcen pro Spielzug beträgt. Klicken Sie das Minen-Icon an, um eine normale Abbaurate anzugeben, die nun 4 Ressourcen pro Zug herstellt und dem Vorrat des Planeten 4 Rohstoffe entnimmt. Nach dem nächsten Zug besitzt der Planet immer noch 63 Rohstoffe.

Bleiben wir bei dem selben Beispiel, doch geben Sie nun, nachdem Sie das Minen-Icon angeklickt haben, Tagebau als Rohstoffabbau an. Der Planet wirft nun 8 Ressourcen pro Zug ab. Doch werden nun 16 Rohstoffe aus den Vorräten des Planeten entfernt. Nach dem nächsten Zug hätte der Planet nur noch 51 Rohstoffe übrig. Die Abbaurate ändert sich nun von 4 auf 3.

Warum brauche ich überhaupt Ressourcen?

Eines der Hauptziel in einem Armada-Spiel ist die Herstellung von Ressourcen. Damit können Sie weitere Minen und Werften errichten, sowie an strategisch wichtigen Stellen Forts zur Verteidigung bauen (z.B. auf Planeten, die an oft gebrauchten Flugrouten des Gegners liegen).

- Um Minen, Werften oder Forts auf neuen Planeten errichten zu können, müssen Sie ausreichende Ressourcen an Bord Ihres Trägers haben. Mit Hilfe der Minen können Sie Rohstoffe in verwendbare Ressourcen verwandeln, die dann auf Ihren Träger transportiert werden müssen, bevor Sie eine neue Mine (auf einem anderen Planeten), eine Werft oder ein Fort errichten können.
- Ein Planet mit einer Werft muß genügend Ressourcen zur Verfügung haben, damit Sie Schiffe bauen können. Planeten sind reich an Rohstoffen, die aber erst in Minen verwendbar gemacht werden müssen.

  Sie können auf einem Planet Ressourcen gewinnen und sie anderswo lagern, indem Sie sie auf Ihr Trägerschiff oder einen Transporter umladen (Transporter können nur Ressourcen aufnehmen, keine Kampfschiffe).

Wie gewinne ich Ressourcen?

Ressourcen können auf folgende Arten erworben werden:

- **Errichten Sie eine Mine auf dem Planeten.** Nach jedem Zug verwandelt die Mine einige der Rohstoffe auf dem Planeten in verwendbare Ressourcen. Sie können auf dem Planeten bleiben oder nach einer Weile zurückkehren, um die Ressourcen an Bord Ihres Trägers zu nehmen und sie zu einem anderen Planeten zu bringen.
- **Besetzen Sie einen gegnerischen Planeten.** Wenn Sie auf einen unbewachten Planeten mit Anlagen gehen oder ihn erobern, erlangen Sie die Kontrolle über den Planeten und zerstören automatisch seine Minen, Werften und Forts. Bei der Eroberung wird auch die Hälfte der Reserven auf dem Planeten zerstört. Sie können aber die verbleibenden Reserven Ihren eigenen einverleiben.
- **Lassen Sie eine Mine, eine Werft oder ein Fort wiederverwerten.** Ihr Träger muß dazu jedoch den betreffenden Planeten besuchen. Lassen Sie die Anlage wiederverwerten, so gewinnen Sie die Hälfte der ursprünglichen Kosten zurück. Einzelne Schiffe können nicht wiederverwertet werden, und ein Fort bringt Ihnen, egal, auf welchem Level es sich befindet, 25 Ressourcen.
- **Erobern Sie einen gegnerischen Transporter.** Sie können sich entweder auf den gleichen Ort wie ein unbewachter Transporter begeben oder gegnerische Kampfschiffe, die den Transporter begleiten, besiegen. Wenn Sie den Transporter nicht angreifen, bleiben alle Ressourcen an Bord intakt. Haben Sie die Begleitschiffe des Transporters zerstört, gehört der Transporter Ihnen.

Wie errichte ich Anlagen?

Bevor Sie eine Mine, eine Werft oder ein Fort errichten können, müssen Sie zunächst über genügend Ressourcen an Bord des Trägers verfügen. Gehen Sie zu dem betreffenden Planeten, und führen Sie die folgenden Schritte aus. (Eine Mine kostet 10 Ressourcen, eine Werft 20 und ein Fort sowie dessen Aufstockung kostet 50.

1. Klicken Sie PLANET MENU auf dem Armada-Schirm an.
2. Klicken Sie BUY unter dem entsprechenden Bild-Icon an. Um die Art der Mine, der Werft oder des Forts zu ändern, klicken Sie das Icon an, halten den Knopf gedrückt und gehen so zur gewünschten Option.
   Hinweis: Wenn Sie nicht genügend Ressourcen haben, um die Anlage zu erwerben, werden die Wörter INSF RES (UNZUREICHENDE RESSOURCEN) *im Kasten* BUY/SALVAGE *gezeigt.*
   - Wenn Sie vergessen, einen Schiffstyp anzugeben, kann die Werft nicht mit dem Bau beginnen.
   - Die vorgegebene Mineneinstellung lautet NORMAL; STRIP MINE muß gesondert eingegeben werden.
   - Die vorgegebene Einstellung für Forts lautet LIGHT. Für 50 zusätzliche Ressourcen können Sie auf ein Fort der Klasse MEDIUM mit drei mittleren Kampfschiffen aufstocken. Ein Fort der Klasse HEAVY benötigt weitere 50 Ressourcen. (Sie können auch direkt von LIGHT auf HEAVY aufstocken, wenn Sie 100 Ressourcen zur Verfügung haben.)

Wie kann ich Anlagen wiederverwerten?

Minen, Werften oder Forts können wiederverwertet werden (aber nicht individuelle Schiffe). Um eine Einrichtung wiederverwerten zu können, klicken Sie PLANET MENU auf dem Armada-Schirm an und dann SALVAGE unter dem entsprechenden Bild-Icon. Sie erhalten Hälfte der ursprünglichen Kosten wieder zurück (eine Mine, deren Errichtung 10 Ressourcen gekostet hat, bringt Ihnen 5 Ressourcen bei der Wiederverwertung ein). Drücken Sie **Y**, um die Wiederverwertung einzuleiten oder **N**, um den Vorgang abzubrechen.

Werften und Schiffe

Zu Beginn des Spiels besitzen Sie eine Werft. Als erstes müssen Sie angeben, welcher Schiffstyp gebaut werden soll (klicken und ziehen Sie das Werft-Icon, um den Schiffstyp wählen zu können). Bevor Sie eine weitere Mine auf einem anderen Planeten errichten können, müssen Sie 20 Ressourcen an Bord des Trägers haben.

Es sollte zu Ihren Prioritäten gehören, auf rohstoffreichen Planeten Minen und Werften zu errichten. Minen tragen zur Aufstockung der Reserven bei, die wiederum den Bau von Schiffen unterstützen. Jedes Schiff wird in einer bestimmten Anzahl von Spielzügen gebaut. Leichte Kampfschiffe benötigen ein bis zwei Spielzüge, mittlere Kampfschiffe und Transporter zwei und schwere Kampfschiffe drei Spielzüge. Die Schiffe verbrauchen unterschiedliche Mengen an Ressourcen, die nach der erforderlichen Zahl der Spielzüge von den Reserven abgezogen werden. Stehen auf dem Planeten keine Ressourcen mehr zur Verfügung, stoppt die Produktion, bis wieder genügend Ressourcen verfügbar sind.

Nehmen Sie zum Beispiel einen Planeten ohne Mine, der nur neun Ressourcen zur Verwendung hat. Eine *Banshee*-Werft benötigt drei Spielzüge und 26 Ressourcen, um ein einziges Schiff zu bauen. Wollen Sie nun eine *Banshee* bauen lassen, so werden im ersten Spielzug neun Ressourcen verbraucht. Obwohl Sie nicht alle benötigten Ressourcen zur Verfügung haben, besitzen Sie doch genügend für den ersten Spielzug. Denn 26 Ressourcen geteilt durch drei Spielzüge ergibt 8,6 Ressourcen pro Spielzug. Da Sie neun Ressourcen besitzen, reicht es für den ersten Zug. (Denken Sie jedoch daran, daß der Bau des Schiffes erst dann fortgesetzt wird, wenn sich weitere neun Ressourcen auf dem Planeten befinden.)

Schiffstyp	Zahl der Spielzüge	Gesamtkosten	Schiffstyp	Zahl der Spielzüge	Gesamtkosten
Arrow	1	10	*Dralthi*	1	9
Phantom	2	14	*Shok'lar*	2	14
Wraith	2	18	*J'rathek*	2	19
Gladius	3	22	*Kor'larh*	3	24
Banshee	3	26	*Goran*	3	29
Transport	2	6	*Transport*	2	6

Wie stelle ich eine Flotte auf?

Um ein Armada- oder Campaign-Spiel erfolgreich beenden zu können, brauchen Sie eine Flotte, um Schiffe an strategischen Punkten im Sektor stationieren zu können. Besitzen Sie ein Reihe von Schiffen, können Sie Gruppen von Schiffen zwischen den einzelnen Planeten hin und her bewegen oder sie auf Ihrem Träger andocken lassen. Diese Kampfschiffe reisen dann mit dem Träger, Sie müssen sie nicht mehr einzeln bewegen. Später können Sie diese Kampfschiffe stationieren. Ihr Träger muß sich auf dem gleichen Planeten befinden, damit die Schiffe andocken können.

So werden Schiffe gebaut:

1. Errichten Sie eine Werft, und geben Sie einen Schiffstyp an. (Klicken Sie BUY und dann das Werft-Icon an, und ziehen Sie die Optionen hinunter.)
2. Errichten Sie eine Mine, oder übertragen Sie Ressourcen vom Träger oder Transporter auf den Planeten. (Überzeugen Sie sich, daß genügend Ressourcen vorhanden sind, um das gewünschte Schiff auch bauen zu können.)

   Tip: Wenn Sie nicht immer Ressourcen für den Schiffsbau hin und her transportieren wollen, errichten Sie eine Mine zusammen mit einer Werft. Sie ersparen sich dadurch den Transport von Ressourcen auf den Planeten, wenn Sie ein neues Schiff bauen wollen. Jedes Schiff benötigt eine bestimmte Menge an Ressourcen und wird in einer bestimmten Anzahl von Spielzügen gebaut. Diese Ressourcen werden nach dem letzten benötigten Spielzug aus der Reserve des Planeten entnommen.

Stationierung oder Andocken von Schiffen (Deploy/Dock):

1. Klicken Sie DOCK auf dem Armada-Schirm an. Mit Hilfe der Pfeile können Sie die Anzahl der Schiffe in den Spalten **Dock** und **Deploy** erhöhen oder verringern.
2. Klicken Sie DONE an, um zum vorigen Schirm zurückzukehren und die Schiffe in Bewegung zu versetzen. Klicken Sie CANCEL an, um den Schirm ohne Änderungen zu schließen.

Hinweis: Bei einem Angriff starten die auf dem Träger angedockten Schiffe automatisch.

Wie bewege ich meine Schiffe?

Alle Schiffe können in einem Spielzug einen Sprung entlang der Sprunglinie bewegt werden. Die Bewegung wird erst ausgeführt, nachdem Sie EXECUTE gedrückt haben. Bis dahin ist der Zug nur geplant. Bewegen Sie und Ihr Mitspieler sich auf den selben Planeten, so beginnt ein Kampf. Der Gewinner hat dann die Kontrolle über den betreffenden Planeten.

Schiffe können auf zweierlei Art bewegt werden:

- Klicken Sie das Schiff an, das bewegt werden soll. Mit gedrücktem Mausknopf ziehen Sie dann den Cursor auf den gewünschten Planeten.

Oder

- Klicken Sie das Schiff an, das bewegt werden soll. Klicken Sie dann MOVE an (oder drücken Sie **F2**), und klicken Sie nun den Zielplaneten an.

Sollen Kampfschiffe bewegt werden, erscheint eine Auflistung der Kampfschiffe in der Gruppe. (Jede Gruppe ist durch einen grünen Pfeil dargestellt.) Klicken Sie den "Move"-Pfeil an, um anzugeben, wieviele Schiffe Sie bewegen möchten.

Falls Sie sich die Sache dann doch anders überlegen, führen Sie die Bewegungsfolge erneut aus, klicken dann jedoch den "Remain"-Pfeil an, um die Schiffe an ihrem Platz zu belassen. Beachten Sie, daß Sie immer nur einen Teil der Gruppe bewegen können - dadurch werden die Gruppen auseinandergerissen.

Hinweis: Sie können Ihren Träger auf einem Planeten stationieren und ein Kampfschiff auf Umlaufbahn zu einem anderen schicken. Sie können sogar einen Einzelsprung für so viele Schiffe, wie Sie möchten, angeben, solange eine blaue Sprunglinie das Schiff mit dem Zielplaneten verbindet.

Forts

Forts sind im Falle eines Kampfes besonders nützlich, auch wenn sie sehr teuer sind. (Die Grundstufe eines Forts kostet 50 Ressourcen, wie auch jede Aufwertung. Wird ein Fort wiederverwertet, erbringt es 25 Ressourcen, gleich, welcher Klasse es angehörte. Forts sollten an strategischen Stellen errichtet werden, z.B. auf einem "Engpaß"-Planeten, der den Zugang zu anderen Teilen des Sektors kontrolliert. Forts verteidigen den Planeten automatisch durch Entsendung von drei Kampfschiffen, wenn der Planet angegriffen wird. Diese Kampfschiffe müssen nicht gebaut werden - sie werden mit dem Fort geliefert. Übersteht ein Kampfschiff den Angriff (oder es wird zum gleichen Zeitpunkt wie das letzte gegnerische Schiff zerstört), bleibt das Fort intakt, und drei neue Schiffe schützen den Planeten bei einem erneuten Angriff. Solange sich der Planet in Ihrer Kontrolle befindet, stehen immer drei Schiffe zur Verteidigung zur Verfügung.

Es gibt drei Klassen von Forts — LIGHT, MEDIUM und HEAVY. Dabei geht es um die Art der Kampfschiffe, die den Planten verteidigen, nicht die Art der Verteidigung. In der Klasse LIGHT wird der Planet von leichten Kampfschiffen verteidigt, in der Klasse MEDIUM von mittleren Kampfschiffen und entsprechend auf der Stufe HEAVY von schweren Kampfschiffen:

Fort-Stufe	Kampfschiff
Light	*Arrow/Dralthi*
Medium	*Wraith/J'rathek*
Heavy	*Banshee/Goran*

Besitzen Sie ein Fort der Klasse LIGHT, müssen Sie zusätzlich 50 Ressourcen aufwenden, um auf die Stufe MEDIUM aufstocken zu können. Die Verbesserung von MEDIUM auf HEAVY kostet ebenfalls 50 Ressourcen. Sie können in einem Zug von einem Fort der Klasse LIGHT auf MEDIUM oder HEAVY aufstocken. Dafür müssen Sie sich von 100 oder 150 Ressourcen trennen. Sie können das Fort auch wieder in eine niedrigere Klasse versetzen, doch erhalten Sie Ihren Wiederverwertungsbonus nur, wenn Sie das Fort tatsächlich aufgeben.

Versuchen Sie, das Fort an einem strategisch günstigen Ort zu errichten, so z.B. einem Knotenpunkt, der den Zugang zu anderen Planeten abschneidet, oder zum Schutz Ihres Trägers. Auf diese Weise können Sie auf der einen Seite des Planeten weitere Minen und Werften errichten, während Sie auf der anderen Seite den Gegner in Schach halten.

Combat

Quick Combat

Wenn Sie an Weltraumkämpfen nicht interessiert sind, drücken Sie MENU auf dem Armada-Strategieschirm und klicken ON neben der Option "Quick Combat" an. Kämpfe werden nun automatisch durch das Programm berechnet, wenn Sie auf einen Gegner treffen. Das Spiel verwendet ein Set von Wahrscheinlichkeitswerten, um den Gewinner eines Kampfes zu ermitteln.

Um "Quick Combat" auszuschalten, klicken Sie OFF auf dem MENU-Schirm an.

Kampf im Weltraum

Wenn Sie und Ihr Mitspieler sich auf den selben Planeten begeben oder zwischen den Planeten aufeinandertreffen (und "Quick Combat" nicht eingeschaltet ist), geht das Spiel in den Spaceflight-Modus über. Ein Kampf beginnt auch, wenn ein gegnerisches Schiff sich auf einen Planeten begibt, auf dem Sie ein Fort stationiert haben oder sich Kampfschiffe auf Umlaufbahn befinden. Dies gilt ebenfalls, wenn sich Ihr Träger an einem anderen Ort befindet. Der Träger bleibt an seinem Platz, doch übernehmen Sie automatisch die Steuerung eines der Kampfschiffe auf Umlaufbahn um den Planeten, der angegriffen wird. Die Zahl der Schiffe, die am Kampf teilnehmen, hängt davon ab, wie viele Schiffe am Träger angedockt haben (falls er in der Nähe ist) oder um den Planeten kreisen. Manchmal wird ein Kampf auf mehr als einem Planeten ausgelöst - in diesem Falle werden die Kämpfe nacheinander ausgetragen. Jeder Planet in diesem Spiel ist mit einer Zufallsnummer versehen, die die Abfolge der Kämpfe bestimmt.

Ein strategischer Schachzug besteht darin, verschiedene Typen von Kampfschiffen auf einem Planeten mit Fort zurückzulassen. Auf diese Weise können Sie einen Schiffstyp entsprechend den angreifenden Schiffen auswählen. Sie haben die Wahl zwischen den Schiffen, die sich auf Umlaufbahn um den Planeten befinden oder den drei Schiffen, die sich mit jedem erfolgreich abgewehrtem Angriff im Fort regenerieren.

Bevor der Kampf beginnt, erscheint ein Pre-Battle-Schirm. Hier werden Ihre Streitkräfte wie auch die des Gegners aufgelistet. Klicken Sie einen Schiffstyp an, der an diesem Kampf teilnehmen soll.

Hinweis 1: Wenn Ihr Träger von schweren Kampfschiffen angegriffen wird und weder Begleitschutz noch angedockte Schiffe vorhanden sind, wird der Kampf nicht eingeleitet. Ihr Träger wird automatisch zerstört, da Sie keine Verteidigungsmöglichkeiten haben. Greift ein gegnerisches Kampfschiff (gleich welchen Typs) einen Transporter an, der keinen Geleitschutz hat, wird der Transporter erobert, und der Träger mit seiner Ladung ist verloren.

Hinweis 2: Ist mehr als eines Ihrer Schiffe oder der Ihres Gegners am Kampf beteiligt, können Sie nicht alle Kampfhandlungen beobachten. Der andere Kampf findet außerhalb Ihrer Sichtweite statt. Verlieren Sie und sind andere Schiffe in Ihrem Besitz am Kampf beteiligt, können Sie wählen, welches Schiff Sie steuern möchten.

Wenn Sie verlieren...

- Wenn Sie das einzige noch am Kampf beteiligte Freundschiff gesteuert haben, erscheint der Armada-Schirm erneut (ohne die verlorenen Schiffe).
- Ist mindestens noch ein anderes Freundschiff am Kampf beteiligt, wird der "You're Dead"-Schirm gezeigt. Hier sind Zahl und Typ der noch am Kampf beteiligten Freundschiffe aufgelistet. Um in einem neuen Kampfschiff wieder in das Kampfgeschehen eingreifen zu können, drücken Sie die entsprechende Zahlentaste für das Schiff (1 bis 0). Im Split-Screen-Modus drückt der Spieler auf der rechten Seite die Taste auf dem Ziffernblock (neu konfigurierte Tasten sind auf diesem Schirm nicht aktiv).

Wenn der Gegner verliert...

- Haben Sie alle gegnerischen Schiffe besiegt, kehren Sie automatisch zum Armada-Schirm zurück. Greifen Sie einen gegnerischen Planeten mit Anlagen an und gewinnen, werden alle Anlagen zerstört und die Reserven des Planeten um die Hälfte reduziert. Den Rest können Sie dann an Bord Ihres Trägers (oder Transporters) nehmen oder zur Errichtung neuer Anlagen verwenden (wenn Ihr Träger anwesend ist). Das Gleiche gilt natürlich für den Gegner, der Ihren Planeten erobert.
- Werden alle Kampfschiffe, die einen Transporter verteidigt haben, zerstört, gehören der Transporter und sämtliche an Bord befindliche Ressourcen Ihnen.

Keiner gewinnt...

- Wenn Sie und Ihr Gegner jeweils das letzte Kampfschiff des anderen zerstört haben, gewinnt keiner den Kampf. Wurde der Kampf über einem Planeten ausgetragen, behält der Planet alle Anlagen, die vor Beginn des Kampfes vorhanden waren.

Nehmen wir z.B. ein Kampfschiff, das allein einen Planeten verteidigt, der eine Mine und eine Werft besitzt. Ein gegnerisches Kampfschiff greift an, und ein Kampf beginnt. Sie feuern eine IR-Rakete auf Ihren Gegner, während dieser einen FF-Flugkörper abschickt. Beide treffen ihr Ziel, und Ihr Schiff und das des Gegners werden zerstört. Sie verlieren zwar Ihr Kampfschiff, doch Mine und Werft bleiben intakt und arbeiten weiter.

Ein Träger wird zerstört...

- Greift der Gegner mit schweren Kampfschiffen an und torpediert Ihren Träger, sehen Sie, wie Ihr Schiff explodiert, und das Spiel ist vorbei. Gelingt es Ihnen, den Träger des Gegners zu zerstören, gewinnen Sie und können verfolgen, wie der andere Träger explodiert. (In einem Campaign-Spiel beginnt damit das Spiel im nächsten Sektor.)

Zwei Transporter treffen aufeinander...

Wenn zwei oder mehrere Transporter der beiden gegnerischen Seiten sich auf denselben Ort begeben und keiner hat Begleitschutz, beginnt automatisch ein Kampf. Sie werden nicht direkt am Kampf teilnehmen — das Ergebnis wird vom Programm berechnet. Schließlich gewinnt eine Seite, und die andere verliert ihre Transporter.

Träger in unterschiedlichen Situationen...

- Für einen Angriff auf einen gegnerischen Träger müssen Sie schwere Kampfschiffe einsetzen - nur diese haben Torpedos an Bord. Und da nur Torpedos einem Träger etwas anhaben können, ist es sinnlos, einen Träger mit einem leichten oder mittleren Kampfschiff angreifen zu wollen.
- Wenn Sie einen ungeschützten gegnerischen Träger mit schweren Kampfschiffen erfolgreich angreifen, sehen Sie, wie der Träger explodiert. Natürlich kann der Gegner auch Ihren Träger zerstören. Und die Moral von der Geschichte: Lassen Sie Ihren Träger nie ungeschützt. Ohne Schutz durch Kampfschiffe können Sie ihn nicht verteidigen.
- Wenn Sie einem ungeschützten gegnerischen Träger leichte oder mittlere Kampfschiffe hinterherschicken, können Sie nicht angreifen, da Ihre Bewaffnung nicht ausreichend ist. Das Geschwader muß sich auf den am nächsten liegenden Planeten zurückziehen. Sind keine Planeten frei, müssen Ihre Kampfschiffe gegen die auf dem Planeten befindlichen gegnerischen Einheiten kämpfen. (Es gibt eine Ausnahme: Ist der gegnerische Träger durch Kampfschiffe geschützt, können Sie diese angreifen. Haben Sie die Kampfschiffe zerstört, werden Sie an einen anderen Ort versetzt, und der Träger bleibt intakt.)

Campaign-Spiel

Campaign-Spiel für einen Spieler (Spieler gegen den Computer)

So starten Sie ein Campaign-Spiel für einen Spieler:

- Klicken Sie ONE PLAYER auf dem Hauptmenü an.
- Klicken Sie CAMPAIGN an.
- Wählen Sie, für welche Seite Sie spielen möchten (Kilrathi oder Konföderation).
- Wählen Sie den gegnerischen Intelligenz-Level (NOVICE, VETERAN oder ACE).
- Geben Sie nach der entsprechenden Aufforderung Ihr Rufzeichen ein, und drücken Sie ***[ENTER]***.

Campaign-Spiel für mehrere Spieler (Spieler gegen Spieler)

So starten Sie ein Campaign-Spiel mit mehreren Spielern:

- Klicken Sie MULTI PLAYER auf dem Hauptmenü an.
- Wählen Sie NET PLAY, MODEM oder SPLIT SCREEN. (Auf den Seiten 32-34 finden Sie Anleitungen für das Netzwerk-Spiel und auf den Seiten 35-37 Hinweise für ein Spiel per Modem.)
- Wählen Sie ein CAMPAIGN-SPIEL. (Bei Modem- und Split-Screen-Spielen klicken Sie den entsprechenden Knopf an. Bei einem Netzwerk-Spiel drücken Sie auf Aufforderung **C**.)
- Wählen Sie, auf welcher Seite Sie spielen möchten - Kilrathi oder Konföderation.

Einführung in das Campaign-Spiel

Im Campaign-Spiel finden Sie die gleichen Spielelemente wie in einem Armada-Spiel, nur sind hier die Sektoren und das Universum nicht per Zufallsprinzip erstellt, sondern festgelegt. Sie reisen durch elf verschiedene Sektoren. In jedem Sektor müssen Sie einen der Träger mit schweren Kampfschiffen angreifen und zerstören. (Ist der Träger ungeschützt, sieht der Angreifer nur eine Explosion, ohne den Einsatz tatsächlich fliegen zu müssen.) Die Ergebnisse werden zum Abschluß des Sektors aufgerechnet - wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Zum Abschluß des letzten Sektors sieht der Spieler mit der höchsten Punktzahl, wie das Universum des Gegners explodiert.

Der Gesamtsieger ist derjenige, der die meisten Punkte hat (was nicht unbedingt der Spieler ist, der die meisten Sektoren erobert hat). Punkte gibt es für jedes Schiff und jede Anlage, und die Zerstörung eines Trägers ergibt Bonuspunkte.

Hinweis: Vgl. den Abschnitt **Armada-Spiel** (S. 18-29), *wo Sie allgemeine Hinweise zum Spielen des Strategiespiels finden..*

Wie die Punkte errechnet werden

Nachdem ein Träger zerstört wurde, wird ein Schirm mit dem Sektorergebnis gezeigt. Das Programm berechnet und zeigt die gesamten Streitkräfte jeder Seite, mit allen Ressourcen und Anlagen. Ihr Ergebnis errechnet sich aus dem Produkt dieser Zahlen mit den Punktemultiplikatoren (z.B. 2 oder 20). Die Seite, der es gelang, den gegnerischen Träger zu zerstören, erhält 1.000 Bonuspunkte. Die Seite mit der höchsten Punktzahl erhält die Kontrolle über den Sektor.

In dem folgenden Beispiel erreicht der Gewinner 1.106 Punkte:

Objekt/Vorgang	Punkte/	Beispiel
Schweres Kampfschiff	3 pro überlebendes schweres Kampfschiff	6 Kampfschiffe= 118 Punkte
Mittleres Kampfschiff	2 pro überlebendes mittleres Kampfschiff	0 Kampfschiffe= 0 Punkte
Leichtes Kampfschiff	1 pro überlebendes leichtes Kampfschiff	2 Kampfschiffe=2 Punkte
Mine	10 pro Mine	2 Minen= 20 Punkte
Werft	20 pro Werft	2 Werften= 40 Punkte
Fort	50 pro Fort	0 Forts= 0 Punkte
Planeten erforschen	2 pro erforschtem Planeten	13 Planeten= 26 Punkte
Zerstörung eines Trägers	1.000 Punkte	1.000 Punkte

Nach der Zerstörung eines Trägers und der Berechnung des Sektorergebnisses wird ein neuer Sektor auf dem Armada-Schirm gezeigt. Die Übersichtskarte verschwindet, und Sie können jetzt nur noch die Planeten sehen, die zur Zeit auf dem Armada-Schirm gezeigt sind. Im Laufe Ihrer Erkundungsreisen werden weitere Planeten auf dem Schirm erscheinen.

Alle Schiffe und Anlagen bleiben zum Schutz des vorigen Sektors zurück. Beide Seiten starten im neuen Sektor mit einer Mine, einer Werft und 20 Ressourcen an Bord des Trägers. Auch wenn ein Spieler im vorigen Sektor dominiert hat, bietet jeder neue Sektor die gleichen Chancen für alle Spieler. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl nach Abschluß des elften Sektors gewinnt. Wird der Träger im letzten Sektor zerstört, können beide Spieler sehen, wie das Universum des Verlierers explodiert.

Außer den oben genannten Unterschieden werden Campaign-Spiele wie Armada-Spiele gespielt.

SpielModi

Wing Commander Armada unterstützt Spiele mit zwei Spielern, die gemeinsam einen Computer oder ein Netzwerk oder Modem benutzen. Beide Spieler müssen jedoch die Originalversion des Spiels auf Ihrem Computer installieren.

Netzwerk-Spiele

Das Spielprogramm reserviert einen Teil des Netzwerks, in dem sich Spieler an ein bestimmtes Spiel anschließen können. Mehrere Spiele können gleichzeitig betrieben werden, ohne daß der normale Betrieb des Netzwerkes gestört wird.

Wichtige Hinweise

* *NetBIOS* muß vorhanden sein, um Spiele über Netzwerk betreiben zu können.
* Die Option *Share* muß ausgeschaltet sein.
* Da Computer unterschiedliche Geschwindigkeiten aufweisen, bestimmt der langsamste Computer die Geschwindigkeit des Spiels.
  Zwei Spieler wollen z.B. ein Netzwerk-Spiel spielen. Ein Spieler verwendet einen 486/66-Computer, während der andere auf einem 486/33-Computer spielt. Das Spiel läuft nun mit der Geschwindigkeit des 486/33 ab.

Der Netz-Schirm

Klicken Sie die Knöpfe an, oder benutzen Sie die Tastenkombinationen, um Optionen auf dem Netz-Schirm zu wählen. (Schritte 1 und 2 im folgenden Abschnitt müssen ausgeführt werden, bevor die Knöpfe oder Tasten funktionstüchtig sind.)

PLAY (ALT P). Startet ein Spiel mit mehreren Spielern.

CREATE (ALT C). Erstellt ein neues Spiel für zwei Spieler.

JOIN (ALT J). Schließen Sie sich der Gruppe an.

LEAVE (ALT L). Spiel, an das Sie angeschlossen sind, verlassen.

QUIT (ALT Q). Rückkehr zum Hauptschirm. (Oder drücken Sie **ALT X**, um das Spiel zu verlassen.)

A. *Name.* Zeigt Ihren Namen wie eingegeben an.

B. *Team.* Gibt an, auf welcher Seite Sie spielen — Konföderation oder Kilrathi.

C. *Attach box.* Zeigt die Namen der anderen Spieler in Ihrer Gruppe. Der Name der Gruppe erscheint über dem Kasten.

D. *Games Available.* Listet alle bisher erstellen Spiele auf, außer dem gerade erstellten. Das laufende Spiel wird im Kasten "Joined Game" auf der linken Seite angegeben. Wenn zwei Spieler in einer Gruppe verbunden sind und ein Spiel begonnen haben, wird das Spiel aus diesem Kasten gelöscht.

E. *Joined Game.* Zeigt Ihren Namen und den Namen Ihres Mitspielers (nachdem ein Spiel erstellt wurde und der zweite Spieler sich dazugeschaltet hat).

F. *Chat box.* Zeigt den letzten Netzvorgang oder die letzte Nachricht. Um durch die bisherigen Nachrichten scrollen zu können, klicken Sie den Schieber auf der rechten Seite des Kastens an und ziehen ihn hinunter. Um vorhandenen Text im Kasten zu löschen, geben Sie /CLEAR ein (der Text erscheint in der Zeile "Chat Message") und drücken dann ***[ENTER]***.

G. *Chat Message line.* Zeigt die eingegebenen Nachrichten an.

START EINES NETZWERK-SPIELS

Wing Commander Armada verbindet Netzspieler, indem es die Spieler in allgemeine "Gruppen" einteilt. Mehr als eine Gruppe kann gleichzeitig im selben Netzwerk vorhanden sein, und die Spieler in dieser Gruppe können eine beliebige Zahl von Spielen mit zwei Spielern erstellen. Jedoch können nur jeweils zwei Spieler an einem Spiel teilnehmen - der erste Spieler erstellt das Spiel und der Mitspieler schließt sich an.

SCHRITT 1 — ANSCHLUß ANS NETZWERK

Beide Spieler müssen MULTI PLAYER vom Hauptmenü wählen. Dann müssen Sie und Ihr Mitspieler NET PLAY wählen, um den Kommunikationsschirm für das Netz aufzurufen.

SCHRITT 2 — ERSTELLEN UND ANSCHLUß AN EINE GRUPPE

Haben Sie NET PLAY aus dem Spielmenü gewählt, müssen Sie als nächstes eine Gruppe erstellen oder sich einer bestehenden Gruppe anschließen. (Haben Sie diese Schritte beim ersten Mal ausgeführt, brauchen Sie bei nachfolgenden Spielen nur noch **F1** auf dem Netz-Schirm drücken. Das Programm führt dann die Schritte automatisch aus.)

1. Geben Sie **Y** oder **N** ein, um sich der vorgegebenen Gruppe, Armada, anzuschließen bzw. eine andere Gruppe wählen zu können.

- Wenn Sie eine neue Gruppe erstellen möchten, geben Sie **N** und einen Namen für die Gruppe ein. Drücken Sie dann ***[ENTER]***, um den Vorgang einzuleiten. Der neue Gruppenname wird nun auf dem Schirm in der oberen rechten Ecke gezeigt.

2. Geben Sie Ihren Namen oder Ihr Rufzeichen ein (bis zu 14 Zeichen), und drücken Sie ***[ENTER]***. Haben Sie sich einer Gruppe angeschlossen, können Sie ein beliebiges Spiel aus der Kategorie verfügbarer Spiele (Games Available) wählen oder mit jemandem spielen, der sich dem von Ihnen erstellten Spiel anschließt. Wollen Sie zu einer anderen Gruppe wechseln, klicken Sie LEAVE an. Klicken Sie nun die neue gewünschte Gruppe an, um sich ihr anzuschließen.

Hinweis 1: Sie können nur mit Spielern in Ihrer Gruppe sprechen oder spielen. Die Spieler in den anderen Netzwerk-Gruppen sind nicht sichtbar.

SCHRITT 3A — ERSTELLUNG EINES SPIELS

Um ein Netzwerk-Spiel zu erstellen, folgen Sie den unten aufgeführten Schritten. Oder gehen Sie direkt zu Schritt 3b (**Joining an Existing Game**), wenn ein anderer Spieler ein Spiel erstellt oder ein bereits gesichertes Spiel geladen hat.

1. Erstellen Sie ein Spiel für Ihre Gruppe, indem Sie mit dem linken Mausknopf CREATE anklicken. (Sie können jeden Knopf anklicken, der leuchtend rot markiert ist.)
2. Wählen Sie eine Spielart und drücken ***[ENTER]***.

   Armada

   Battle

   Campaign

   Gauntlet

   X Lädt ein gesichertes Armada-Spiel.

   Y Lädt ein gesichertes Campaign-Spiel.

Nun haben Sie ein Spiel erstellt, dem sich ein Mitspieler anschließen kann! Andere Spieler in Ihrer Gruppe können Ihren Namen im Kasten "Games Available" sehen, während Sie ihn nur im Kasten "Joined Game" sehen können. Wenn sich jemand Ihrem Spiel anschließt, erscheint der Name des Spielers in diesem Kasten.

3. Wenn sich jemand angeschlossen hat, drücken Sie PLAY, um das Spiel zu starten. (Nur der Spieler, der das Spiel erstellt hat, kann dies tun.)

Schritt 3b — Sich einem erstellten Spiel anschließen

Alle Spiele, die erstellt wurden (außer denen, die Sie erstellen), werden im Kasten "Games Available" gezeigt. Dieser Kasten zeigt auch das Rufzeichen des Spielers, der das Spiel erstellt hat, die Art des Spiels und die Anzahl der bereits angeschlossenen Spieler. So bedeutet "Lightspeed B-1/2", daß ein Spieler mit dem Namen Lightspeed ein Battle-Spiel erstellt hat, dem man sich anschließen kann, da nur einer von zwei möglichen Spielern im Moment teilnimmt. Wenn Sie sich diesem Spiel anschließen, ändert sich die Zeile auf "B-2/2", d.h. das Spiel hat nun zwei Spieler.

So schließen Sie sich einem Spiel an, das ein anderer Spieler erstellt hat:

1. Klicken Sie einen Spielnamen im Kasten "Games Available" an. Das Spiel muß die Kombination "1/2" nach dem Rufzeichen des Spielers aufweisen.
   Hinweis: Der Name des gewählten Spiels wird nun weiß; die anderen Namen sind grün gezeigt.
2. Klicken Sie JOIN an. Ihre "Chat-Box" zeigt zunächst etwa folgende Nachricht an: "Lightspeed is attempting to join Rammer". Dann erscheint ein Hinweis, daß Sie sich erfolgreich einem Spiel angeschlossen haben (z.B. "Lightspeed has joined Rammer").
3. Warten Sie, bis der Spieler, der das Spiel erstellt hat, PLAY gedrückt hat. Bis zu diesem Zeitpunkt können Sie Nachrichten an beliebige Mitglieder der Gruppe schicken.

Laden eines gesicherten Netzwerks-Spiels

Vgl. Abschnitt **Laden gesicherter Spiele** (S. 7)

Kommunikation per Netz-Schirm

Vom Netz-Schirm können Sie Textnachrichten an einen Spieler schicken, der Mitglied Ihrer Gruppe ist. So kann z.B. ein anderer Spieler in Ihrer Gruppe Sie bitten, ein Spiel für zwei Spieler zu erstellen.

So senden Sie Nachrichten an alle Spieler in Ihrer Gruppe:

- Beginnen Sie mit der Eingabe des Textes. Die Pünktchen auf der Nachrichtenzeile werden nun durch die eingegebenen Buchstaben ersetzt. Ihr Text erscheint blau. Drücken Sie ***[ESC]***, um die Nachricht abzubrechen.
- Drücken Sie ***[ENTER]***, um die Nachricht abzuschicken. Jedes Mitglied der Gruppe kann nun die Nachricht lesen.

Um eine private Nachricht an einen bestimmten Spieler zu senden, klicken Sie den Namen des betreffenden Spielers im Kasten "Attach" zweimal kurz an. Das Rufzeichen dieses Mitspielers ist nun in grün gezeigt und erscheint ebenfalls in der "Chat-Box". Geben Sie eine Nachricht ein, und drücken Sie ***[ENTER]***, um sie abzuschicken. (Private Nachrichten werden in orange gezeigt anstatt blau.)

Kommunikation während eines Armada-Netzspiels

Wenn Sie ein Armada-Netzwerkspiel spielen, können Sie während des Weltraumflugs dem anderen Spieler per Armada-Schirm dumme Bemerkungen (Taunts) zuschicken oder mit ihm Nachrichten austauschen. (Dies geht nicht im Split-Screen-Modus, aber die im folgenden angegebenen Schritte gelten auch für die Kommunikation bei Spielen über Modem.)

- Während des Weltraumflugs in einem Armada-Spiel drücken Sie **C,** um den Kommunikationsschirm auf dem rechten Monitor aufzurufen. Geben Sie dann die Nummer des Empfängerschiffes und die Nummer der Nachricht ein, die Sie senden wollen. (Um eigene Sticheleien zu laden, die Sie mit Hilfe der Soundkarte aufgenommen haben, schlagen Sie bitte im Abschnitt **Taunt Maker**, S. 40-41 nach.)
- Wird der Armada-Schirm gezeigt, drücken Sie MENU und klicken dann CHAT an (oder drücken einfach **F9**). Der große Strategiekasten wird nun geteilt. Dann können beide Spieler Nachrichten senden, indem sie diese eingeben.

  Wenn ein Spieler eine Nachricht abschickt, sendet der Computer ein Signal an den Empfänger (dieser hört "Incoming message"). Nun leuchtet auch die CHAT-Anzeige im Planetenkasten auf. Der Empfänger muß nun zur Antwort MENU und CHAT oder **F9** drücken.

MODEM-SPIEL

Sie können mit einem anderen Spieler per 9600 Baud-Modem (oder schneller) oder mit Hilfe einer Nullmodemverbindung (vgl. S. 37) spielen. Beachten Sie, daß das langsamere Gerät die Geschwindigkeit der Übertragung bestimmt.

Wichtige Hinweise

* **Datenkomprimierung und Fehlerkorrektion müssen ausgeschaltet sein, damit dieses Spiel per Modem gespielt werden kann!**

Bevor Sie ein Spiel per Modem beginnen, sollten Sie sich überzeugen, daß das Modem korrekt angeschlossen ist. Folgen Sie dann den unten angegebenen Hinweisen. Bestimmte Einstellungen und Zeichenfolgen variieren bei den verschiedenen Modem-Marken, vergleichen Sie daher die Angaben in Ihrem Modem-Handbuch.

ERSTELLUNG EINES MODEM-SPIELS

EINSTELLUNG DES MODEMS

1. Starten Sie *Wing Commander Armada*, und erstellen Sie ein Modem-Spiel für mehrere Spieler (Multi-Player Modem game), um den Schirm zur Modemverbindung aufzurufen:

2. Geben Sie die Initialisierungszeichenfolge für Ihr Modem ein, indem Sie zunächst das Innere des schwarzen Initialisierungskastens anklicken (**A**) und dann die Zeichenfolge eingeben. Überzeugen Sie sich erneut, daß Datenkomprimierung und Fehlerkorrektion ausgeschaltet sind.
3. Wählen Sie Ihre COM-Portverbindung (**B**). Wählen Sie nicht den gleichen COM-Port, der oben auf dem Terminal-Bildschirm angegeben ist (**C**), da sonst Ihre Maus nicht funktioniert. Sind Sie sich nicht sicher, welchen Port Sie wählen sollen, schlagen Sie bitte in Ihrem Modem-Handbuch nach. (Haben Sie aus Versehen Ihre Maus ausgeschaltet, drücken Sie **F1** oder **F2**. Diese Tasten schalten den COM-Port auf COM 1 bzw. COM 2 zurück.)

   Hinweis: Einige Modems werden an andere, hier nicht aufgeführte COM-Ports angeschlossen — schlagen Sie bitte in Ihrem Modem-Handbuch nach, geben Sie dann die korrekten Variablen für den Port und die IRQ-Slots ein, und wählen Sie CUSTOM.
4. Wählen Sie die korrekte BAUD RATE (**D**) für Ihr Modem. Sind Sie nicht sicher, was die korrekte Baudrate ist, schlagen Sie bitte in Ihrem Modem-Handbuch nach.

   Hinweis: Bei einem "modemlosen" Spiel per Nullmodemverbindung müssen beide Spieler dieselbe Baudrate wählen.
5. Geben Sie die Zeichenfolge für die "Automatische Antwort" ein (**E**). Die normale Folge lautet ATA.
6. Ändern Sie, falls erforderlich, die "Präfix"-Zeichenfolge (**F**). Diese sendet ein Achtung-Signal an das Modem und zeigt an, daß Sie wählbereit sind.

7. Ändern Sie, falls erforderlich, die "Suffix"-Zeichenfolge (**G**). (In den meisten Fällen ist dies allerdings nicht erforderlich.)
8. Klicken Sie echo (**H**) an. Dadurch werden die eingegebenen Wörter auf dem Terminal-Schirm gezeigt (der große, schwarze Kasten ganz oben). Bleibt der Terminal-Schirm leer, drücken Sie echo. Erscheinen die eingegebenen Buchstaben doppelt, drücken Sie echo.

Erstellung eines "Telefonbuches"

Sie können für Leute, mit denen Sie oft spielen, eine Art privates Telefonverzeichnis anlegen. Ist jemand in Ihr "Buch" aufgenommen, brauchen Sie nur das Telefonbuch aufzurollen, den Namen anzuklicken und DIAL zu drücken.

- So tragen Sie eine neue Nummer in Ihr Telefonbuch ein:

1. Klicken Sie einen freien Platz im Telefonbuch zweimal kurz mit dem linken Mausknopf an. Ein Informationskasten wird daraufhin gezeigt:
2. Geben Sie eine kurze Beschreibung ein — z.B. den Namen der Person oder ihr Rufzeichen — und drücken Sie ***[ENTER]***.
3. Geben Sie die Telefonnummer ein und drücken Sie ***[ENTER]***.
4. Klicken Sie save an, um die Informationen im Telefonbuch zu sichern.

- Um eine Nummer aus dem Telefonbuch zu löschen, klicken Sie die Nummer gleichzeitig mit dem rechten und linken Mausknopf an. Klicken Sie nun delete an.

Einen anderen Spieler anrufen

Bevor Sie einen anderen Spieler anrufen, geben Sie AT ein und drücken ***[ENTER]***, um die Modemeinstellung zu überprüfen. In der nächsten Zeile sollte nun OK erscheinen. Ist das nicht der Fall, sollten Sie ECHO anklicken und dann erneut AT eingeben. Erscheint OK immer noch nicht, schlagen Sie bitte in Ihrem Modem-Handbuch nach, wie die korrekten Einstellungen lauten.

1. Verwenden Sie nun eine der beiden unten aufgeführten Methoden, um den Mitspieler anzurufen:

- Geben Sie ATDT und, nach einer Leerstelle, die Telefonnummer des Mitspielers ein.
- Klicken Sie den betreffenden Namen im Telefonbuchkasten an, und drücken Sie DIAL.

Wenn Sie DIAL wählen, wird die Präfix-Zeichenfolge (ATDT) der Telefonnummer, die Sie gewählt haben, vorangestellt, und die Suffix-Zeichenfolge wird nachgestellt. Wird DIAL nicht gedrückt, müssen diese Zeichenfolgen von Hand auf dem Terminal-Schirm eingegeben werden. Geben Sie ATDT ein (und nach einer Leerstelle die Telefonnummer des Mitspielers), und drücken Sie ***[ENTER]***.

Hinweis: Wenn Sie angerufen werden und Ihr Modem nicht auf Automatische Antwort gestellt ist, klicken Sie ANSWER *an, um den Anruf entgegenzunehmen. Sie können Ihre Initialisierungszeichenfolge auf Automatische Antwort stellen. Die dazu erforderlichen Zeichenfolge-Parameter finden Sie im Handbuch Ihres Modems.*

2. Geben Sie Ihre Nachricht auf dem Terminal-Schirm ein und drücken Sie ***[ENTER]***, um die Nachricht zu senden und die Verbindung zu überprüfen.

Hinweis: Klicken Sie ECHO *an, damit Sie nur den Text, den der andere Spieler Ihnen zusendet, sehen. Durch erneutes Anklicken können Sie Ihre Nachrichten und die Antworten des Mitspielers sehen.*

Erstellung eines neuen Modem-Gauntlet-Spiels
Ist die Verbindung mit dem anderen Modem hergestellt, können Sie mit Ihrem Mitspieler kommunizieren und entscheiden, auf welcher Seite Sie spielen wollen. Folgen Sie dann diesen Schritten zur Erstellung eines neuen Spiels.

1. Erstellen Sie ein neues Spiel, indem Sie GAUNTLET anklicken (oder drücken Sie **ALT G**). Beide Spieler müssen den gleichen Knopf drücken.
2. Geben Sie Ihr Rufzeichen ein, und drücken Sie ***[ENTER]***.
3. Wählen Sie, auf welcher Seite Sie spielen möchten, KILRATHI oder CONFEDERATION. Der Spieler, der zuerst einen Knopf drückt, darf seine Seite wählen.

Erstellung eines neuen Modem-Battle-Spiels
Sprechen Sie sich mit Ihrem Mitspieler ab, wer auf welcher Seite spielt, bevor Sie die folgenden Schritte ausführen.

1. Erstellen Sie ein neues Spiel, indem Sie BATTLE anklicken (oder drücken Sie **ALT B**). Beide Spieler müssen den gleichen Knopf drücken.
2. Geben Sie Ihr Rufzeichen ein, und drücken Sie ***[ENTER]***.
3. Klicken Sie den Knopf des gewünschten Schiffes an, und wählen Sie SELECT. Drücken Sie COMMIT, wenn Sie spielbereit sind.
4. Wenn der Taunt Transmittal-Schirm erscheint, drücken Sie YES, um die Sottisen in den Computer des Mitspielers kopieren zu lassen, oder drücken Sie NO, um die Sottisen fortzulassen.

Erstellung eines neuen Modem-Armada- oder Campaign-Spiels
Ist die Verbindung mit dem anderen Modem hergestellt, besprechen Sie mit dem anderen Spieler, wer auf welcher Seite spielt. Folgen Sie dann den Hinweisen zur Erstellung eines neuen Spiels.

1. Erstellen Sie ein neues Spiel, indem Sie ARMADA oder CAMPAIGN anklicken (**ALT A** oder **ALT C**). Beide Spieler müssen den gleichen Knopf drücken. (Wie ein gespeichertes Spiel geladen wird, schlagen Sie bitte im Abschnitt **Laden gesicherter Spiele**, S. 7 nach.)
2. Geben Sie Ihr Rufzeichen ein, und drücken Sie ***[ENTER]***.
3. Wählen Sie, auf welcher Seite Sie spielen wollen, KILRATHI oder CONFEDERATION. Der Spieler, der zuerst einen Knopf drückt, kann wählen.
4. Gilt nur für Armada-Spiele: Der Spieler, der auf Seite der Konföderierten spielt, darf die Größe des Spielsektors wählen — SMALL (20-30 Planeten), MEDIUM (30-40) oder LARGE (40-50).

Laden eines gesicherten Modem-Spiels
Vgl. den Abschnitt **Laden gesicherter Spiele**, S. 7.

Nullmodemverbindungen ("Modemlose" Spiele)
Falls Sie und ein anderer eifriger Computerspieler kein Modem besitzen, können Sie eine modemlose Verbindung zwischen zwei Computern herstellen, indem Sie Peripheriekabel oder eine Nullmodemverbindung benutzen. Die Pinbelegung kann von Computer zu Computer variieren. Sie sollten daher beide Systeme überprüfen, bevor Sie eine Nullmodemverbindung ausprobieren. Beide Spieler sollten dieselbe Baudrate benutzen, sonst laufen die Spiele nicht synchron.

Weitere Hinweise finden Sie in der *Installationsanleitung*.

Split-Screen-Modus

Es ist möglich ein Spiel mit zwei Spielern auf demselben Computer zu spielen, indem Sie ein Spiel im Split-Screen-Modus spielen (Multi-Player Split-Screen). Nun können Battle-, Gauntlet-, Armada- und Campaign-Spiele auf einem einzigen Schirm ausgetragen werden. Bei Battle- und Gauntlet-Spielen teilt sich der Schirm in zwei Cockpits. Spieler 1 benutzt den linken, Spieler 2 den rechten Schirm. Nicht alle Instrumente werden im Split-Screen-Spiel gezeigt, und die Tastenfunktionen für Spieler 2 sind anders (vgl. **Split-Screen-Tastenfunktionen**, S. 39). Sie können die Tastaturkonfiguration mit Hilfe des Tastaturkonfigurators (vgl. S. 42) für beide Spieler ändern.

Spielstart

So starten Sie ein Spiel im Split-Screen-Modus:

1. Klicken Sie MULTI PLAYER im Hauptmenü an.
2. Klicken Sie SPLIT SCREEN im Spielmenü an, und wählen Sie dann die Art des Spiels.

- Vor dem Kampf muß jeder Spieler mit SELECT ein Schiff wählen und COMMIT anklicken. Nun kann der Kampf losgehen. Wählt ein Spieler ein Schiff, nachdem der andere seine Wahl mit COMMIT bestätigt hat, muß dieser erneut COMMIT drücken.
- Bei GAUNTLET-Spielen muß ein Spieler die Seite, auf der er spielen möchte, wählen. Dann geben beide Spieler ihr Rufzeichen ein und drücken ***[ENTER]***.
- Bei ARMADA- und CAMPAIGN-Spielen muß ein Spieler die Sektorgröße wählen. Dieser Spieler plant nun seinen Zug und läßt ihn mit EXECUTE ausführen. Der zweite Spieler gibt dann sein Rufzeichen ein, plant seinen Zug und drückt EXECUTE. (Spieler 1 ist immer auf der Konföderationsseite.)

Bei einem Armada- und Campaign-Spiel wechseln sich die Spieler ab. (Der Schirm ist der gleiche wie bei anderen Armada-Spielen.) Der erste Spieler trifft seine Entscheidungen und läßt sie mit EXECUTE ausführen. Der zweite Spieler ist nun an der Reihe und drückt EXECUTE, wenn er seinen Zug eingegeben hat. (Beide Züge werden gleichzeitig ausgeführt, wenn der zweite Spieler mit seinem Zug fertig ist.) Treffen gegnerische Seiten aufeinander, so kommt es zum Kampf. An dieser Stelle teilt sich der Schirm.

Split-Screen-Cockpit

1. Blaster
2. Treibstoff
3. Panzerung
4. Schilde
5. Radar
6. Eingestellte Geschwindigkeit
7. Aktuelle Geschwindigkeit

Hinweis: Die Kamerawinkel können im Split-Screen-Modus leider nicht geändert werden.

Tastenfunktionen im Split-Screen-Modus

Im folgenden werden die vorgegebenen Tastenfunktionen vorgestellt. Sie können die Tastenfunktionen für den Split-Screen-Modus auch ändern, indem Sie den Optionsschirm öffnen (**ALT-O**) und KEYBOARD drücken. (Vgl. den Abschnitt **Tastatur-Konfiguration**, S. 42.)

Spieler 1 ist auf der linken Seite des Bildschirms und kann die normalen Tastenfunktionen mit oder ohne Joystick benutzen. Die einzige Ausnahme bildet die Feuertaste, die im Split-Screen-Spiel als "**O**" vorgegeben ist, sowie die Tasten zum Beschleunigen und Verlangsamen ("-" und "=").

Spieler 2 benutzt die rechte Seite des Bildschirms und den Ziffernblock. Er kann mit oder ohne Joystick spielen. (Beide Joysticks arbeiten normal, müssen aber an unterschiedliche Ports angeschlossen sein. Vgl. Abschnitt **Optionsschirm**, S. 4, wo Sie Hinweise zur Kalibrierung finden.)

Spieler 2 Vorgegebene Tastenfunktionen

Vorgang	Ziffernblock
Abtauchen	8 oder ↑
Steigen	2 oder ↓
Drehung links	4 oder ←
Drehung rechts	6 oder →
Drehung um die Längsachse nach links	Rechts ALT
Drehung um die Längsachse nach rechts	Rechts CTRL
Beschleunigen	+
Verlangsamen	-
Geschwindigkeit auf Null drosseln	5
Nachbrenner einschalten	INSERT oder
Autopilot	. oder DELETE
Geschütz ändern	1 oder END
Waffe ändern	3 oder PAGE DN
Geschütz feuern	7 oder HOME
Geschoß feuern	9 oder PAGE UP
Ziel ändern	NUMLOCK
Ziel aufschalten	/
Kampfanzeige	\ (normale Taste)
Neues Schiff wählen (nachdem altes Schiff zerstört wurde)	1 bis 0
Schiff wählen (auf dem Schiffswahlschirm)	D
Commit (auf dem Schiffswahlschirm)	V

Spieler 2 Vorgegebene Tastenfunktionen

Geschoß feuern	O
Beschleunigen	=
Verlangsamen	-

Laden eines im Split-Screen-Modus gesicherten Spiels

Vgl. Abschnitt **Laden gesicherter Spiele** (S. 7).

Taunt Maker

Obwohl die vorgegebenen Taunts (Provokationen, boshafte Bemerkungen) mit dem Spiel installiert werden, ermöglicht *Wing Commander Armada* es Ihnen, vorhandene *.WAV-Dateien in zusätzliche Taunts zu verwandeln. Wenn Sie gegen den Computer oder einen anderen Mitspieler spielen, können Sie bis zu vier verschiedene Taunts in jeder Spielart senden. Beliebige WAV-Dateien können verwendet werden, Dateien fremder Herkunft oder solche, die mit Hilfe von Mikrophon, Soundkartenport und einem Soundrecorder aufgenommen wurden (z.B. der Sound Utility, die mit *Windows* mitgeliefert wird).

Hinweis: Ihre WAV-Datei muß kleiner als 63 KB (64.512 Bytes) sein.

Konvertierung von bestehenden *.WAV Dateien

So konvertieren Sie WAV-Dateien in verwendbare Taunts:

1. Kopieren Sie die WAV-Dateien, die Sie verwenden wollen, auf C:\ARMADA.
2. Um die Taunts konvertieren zu können, geben Sie diese Zeile ein:
   WAV2TNT (Dateiname, mit oder ohne .WAV-Erweiterung) (Text kann bis zu 39 Zeichen haben)
   Drücken Sie nun ***[ENTER]***.

Um z.B. DEATH.WAV (in dem Sie "Die, you Terran scum!" rufen) in ein Taunt zu verwandeln:

1. Kopieren Sie DEATH.WAV auf C:\ARMADA.
2. Geben Sie die folgende Zeile ein:
   WAV2TNT DEATH DIE, YOU TERRAN SCUM!

Die WAV-Datei wird nun in eine zweite Datei mit einer TNT-Erweiterung kopiert. Diese Datei enthält auch eine Textbeschreibung ("Die, you Terran scum!"), die als Taunt-Wahl bei Kämpfen im Weltraum erscheint. Besitzt der empfangende Computer keine Soundkarte, wird der Text auf den Bildschirm gebracht.

Auswahl der Taunts für ein Spiel

Im folgenden Abschnitt wird beschrieben, wie Sie die vier Taunts für ein Spiel auswählen:

1. Drücken Sie **ALT-O**, um den Optionsschirm zu öffnen.
   Der Kasten in der oberen rechten Ecke ist der Taunt-Wahlkasten. In der oberen Hälfte des Kastens befinden sich vier Speicherplätze, in denen die Taunts gelagert werden können. Die untere Hälfte des Kastens enthält die Dateien mit den zur Verfügung stehenden Taunts. Vier vorher aufgenommene Taunts werden bei der Installation mit installiert und werden hier gezeigt.
2. Klicken Sie einen Taunt-Speicherplatz an (in der oberen Hälfte des Kastens). Dieser Platz ist entweder bereits besetzt oder trägt die Bezeichnung NONE SELECTED. Sie können den momentan gewählten Taunt überschreiben. Dadurch wird die Taunt-Datei nicht gelöscht, sie wird nur aus der Liste der momentan gewählten Taunts gestrichen.
3. Mit Hilfe der Pfeilknöpfe (in der unteren Hälfte des Kastens) können Sie durch alle wählbaren Dateien scrollen.
4. Klicken Sie eine Taunt-Datei an, um sie zu wählen. Der Name der Datei und die Textbeschreibung erscheinen nun in der oberen Hälfte des Kastens.

Hinweis: Um den Taunt zu hören, klicken Sie den Dateinamen an und drücken PLAY.

5. Klicken Sie DONE an, wenn Sie alle Taunts gewählt haben. Sie kehren dann zum vorigen Schirm zurück, und die Taunts werden beim nächsten Sicherungsvorgang mit diesem Spiel verbunden.

Hinweis: Das Spiel hält keine Möglichkeit bereit, Taunt-Dateien zu löschen. Sie können sie nur löschen, wenn Sie das Spiel verlassen. Löschen Sie allerdings *nie* die Original-Taunt-Dateien, die mit diesem Spiel geliefert wurden. Dies würde zu Fehlfunktionen führen.

Sollten Sie versehentlich eine Original-Taunt-Datei löschen, installieren Sie das Spiel neu.

Kopieren von Taunts auf den Computer des Mitspielers

Sie können vier Taunts per Netzwerk oder Modem auf den Computer Ihres Mitspielers kopieren. Öffnen Sie den Optionsschirm (drücken Sie *Alt* O), um die Taunts auszuwählen, und folgen Sie den Hinweisen im Abschnitt *Auswahl von Taunts für ein Spiel*. Wenn einer der Computer keine Soundkarte hat, können Sie den Taunt in Textform übermitteln.

Benutzen Sie eine der unten aufgeführten Methoden, um Taunts auf einen anderen Computer zu kopieren. Dann können Sie sie während des Weltraumkampfes abspielen.

- **Network Battle.** Erstellen Sie ein NET PLAY BATTLE-Spiel, oder schließen Sie sich dem Spiel an. Haben Sie und Ihr Mitspieler COMMIT auf dem Schiffswahlschirm gedrückt, erscheint der Schirm zur Übermittlung von Taunts (Taunt Transmittal screen).
  Klicken Sie YES, um die markierten Taunts auf den anderen Computer zu kopieren, NO, um die Taunts fortzulassen. (Die Taunts, die Sie auf dem Optionsschirm gewählt haben, sind markiert.) Beide Spieler müssen YES drücken, bevor die Taunts gesendet werden können.
- **Network Armada/Campaign-Spiel.** Erstellen Sie ein NET PLAY, ARMADA, oder schließen Sie sich dem Spiel an. Nachdem der spielerstellende Spieler PLAY gedrückt hat, erscheint der Schirm zur Übermittlung der Taunts. Klicken Sie YES, um die markierten Taunts in den Computer des anderen Spielers zu kopieren, NO, um die Taunts wegzulassen.
- **Modem Battle.** Stellen Sie die Verbindung zum Modem des Mitspielers her. Klicken Sie BATTLE auf dem Modemschirm an. Der Schirm zur Übermittlung von Taunts erscheint nun (Taunt Transmittal Screen). Klicken Sie YES an, um die markierten Taunts in den Computer des Mitspielers zu kopieren, NO, um die Taunts wegzulassen. (Die Taunts, die Sie auf dem Optionsschirm gewählt haben, sind markiert.) Beide Spieler müssen YES drücken, bevor die Taunts gesendet werden können.
- **Modem Armada/Campaign-Spiel.** Stellen Sie die Verbindung zum Modem des Mitspielers her. Klicken Sie ARMADA oder CAMPAIGN auf dem Modemschirm an. Geht das Spiel in einen Weltraumkampf über, erscheint der Schirm zur Übermittlung von Taunts (Taunt Transmittal Screen). Klicken Sie YES an, um die markierten Taunts in den Computer des Mitspielers zu kopieren, NO, um die Taunts wegzulassen.

Hinweis: Längere Taunts können mehrere Minuten zur Übermittlung brauchen.

Taunts während des Spiels

Um einen Taunt, den Sie ausgewählt haben, spielen zu können, müssen Sie sich auf einem Flug im Weltraum befinden. Drücken Sie **C**, um den Kommunikationsschirm auf dem rechten Monitor zu öffnen. Drücken Sie nun die Nummer des empfangenden Schiffes. Die vier Taunts, die Sie ausgewählt haben, erscheinen auf dem rechten Monitor. Geben Sie die Nummer des Taunts ein, der gesendet werden soll. (Ihr Gegner hört ihn, Sie aber nicht.)

Computer ohne Soundkarte lassen den Text in einem Kasten am oberen Rand des Bildschirms erscheinen.

Tastaturkonfiguration

Einige Tastaturbefehle können in *Wing Commander Armada* rekonfiguriert werden. Folgen Sie dazu diesen Hinweisen:

1. Drücken Sie **ALT-O** auf einem Menüschirm oder dem Armada-Schirm, um das Optionsmenü aufzurufen.
2. Klicken Sie KEYBOARD an, um die Tastaturkonfiguration zu öffnen. Die vorgegebene Tastatureinstellung wird nun auf der linken Seite des Bildschirms gezeigt. (Die Tasten auf der rechten Seite sind nur schwach gezeigt, da der Knopf ONE PLAYER automatisch gedrückt wird, wenn Sie den Schirm öffnen.)
3. Um die Tastenbefehle für einen Spieler zu ändern, klicken Sie den Kasten neben dem momentan gültigen Tastenbefehl für einen bestimmten Vorgang an. Das Innere des Kastens wird nun gelb.
4. Bestimmen Sie die neue Taste, indem Sie die entsprechende Taste auf der Tastatur drücken. Der Text links neben dem Kasten verändert sich. Beachten Sie, daß nicht alle Tasten geändert werden können — einige sind aus Programmiergründen bleibend bestimmten Funktionen zugeordnet. Auch Tastenkombinationen, wie z.B. **ALT X**, können nicht geändert werden.
5. Klicken Sie DONE an, um zum Optionsschirm zurückzukehren, oder SPLITSCRN, um die Split-Screen-Tasten ändern zu können. Beachten Sie, daß Sie hier Tastenbefehle für beide Spieler bestimmen können, ohne daß die normalen Tastenbefehle für einen Spieler davon betroffen sind.

Tastenbefehle für einen Spieler (Vorgabe)

Flug

Direction	↑ ↓ ← →	Steuert Nicken, Gieren und Rollen des Schiffes
Roll, oder.	<, >.	Rolle, Bewegung des Flugzeugs um die Längsachse nach rechts oder links
Accelerate	+ *+ (Ziffernblock)*	Erhöht die Geschwindigkeit (um jeweils 10 km/sec)
Decelerate	- *- (Ziffernblock)*	Verringert die Geschwindigkeit (um jeweils 10 km/sec)
Cut speed	**Backspace**	Drosselt Geschwindigkeit auf Null.
Apply afterburners:	**Tab**	Nachbrenner einschalten
Autopilot	A	Weiter zur nächsten Angriffswelle (Gauntlet-Modus)

Kampf

Battle	B	Zeigt Kampfinfos auf dem rechten Monitor
Target	T	Alle sichtbaren Ziele durchlaufen lassen
Lock targeted ship	L	Schaltet angepeiltes Ziel auf/Aktiviert Zielverfolgungssystem (I.T.T.S.)
Display damage	D	Ruft den Schirm mit Schadensmeldungen auf den linken Monitor
Gun(s)	G	Geht alle verfügbaren Geschütze durch
Weapons	W	Geht alle verfügbaren Waffen durch
Fire Gun	***Spacebar***	Gewähltes Geschütze wird abgefeuert
Fire Weapon	***Enter***	Gewählte Waffe wird abgefeuert
Communicate	C	Aktiviert Kommunikation auf dem rechten Monitor
Select new ship	1 bis 0	Wählt neues Schiff, nachdem das alte zerstört wurde. (Spieler auf der rechten Seite des Split-Screen benutzt die Tasten auf dem Ziffernblock)

Übungsbeispiele

Gauntlet-Spiel für zwei Spieler via Modem

Jenny und Sie möchten ein Gauntlet-Spiel für zwei Spieler per Modemverbindung spielen. Ihr Modem arbeitet mit einer Baudrate von 9600 Baud und Ihre Maus ist an COM-Port 2 angeschlossen. Jennys Modem arbeitet mit der gleichen Baudrate, aber ihre Maus ist an COM 1 angeschlossen.

Sie starten *Armada* und wählen MULTI PLAYER auf dem Hauptmenü. Jenny führt die gleichen Vorgänge für ihr System aus. Nun wählen Sie beide MODEM auf dem Multi-Player-Menü, dann die entsprechenden COM-Ports (2 für Sie, 1 für Jenny) und schließlich die Modemgeschwindigkeit (Sie wählen beide 9600). Wenn Sie nun AT eingeben und ***[ENTER]*** drücken, um die Modemeinstellungen zu überprüfen, sollte auf beiden Schirmen "OK" erscheinen, d.h. beide Modems sind korrekt eingestellt.

Nun versucht Jenny, Sie anzurufen. Sie gibt ATDT 1-512-555-3333 (Ihre Telefonnummer) in den Terminal-Schirm ein und drückt ***[ENTER]***. Wenn Ihr Telefon klingelt, klicken Sie ANSWER an, um die Verbindung herzustellen. Jenny gibt "Sollen wir ein Gauntlet-Spiel spielen?" ein und drückt ***[ENTER]***. Sie antworten "OK! Auf gegen die Konföderierten."

Gespannt darauf, wie sich ein gutes Team gegen Welle um Welle gegnerischer Schiffe schlagen wird, klicken Sie GAUNTLET an und wählen dann die Seite der Kilrathi. Nach nur wenigen Momenten erscheint bereits die erste gegnerische *Arrow* auf dem Radarschirm und fliegt auf Jennys Schiff zu. Da ihre *Dralthi* sehr manövrierfähig ist, überlassen Sie es ihr, das Kampfschiff zu beschießen, während Sie weite Kreise beschreiben und versuchen, die Heckschilde der *Arrow* zu erreichen.

Diese Taktik ist mehrere Angriffswellen lang erfolgreich, doch als Jenny und Sie den vierten Level erreichen, werden Sie von drei mittelschweren *Wraiths* angegriffen. Nun konzentrieren Sie sich darauf, die Kampfschiffe von Jennys Heckschilden fernzuhalten, während sie Geschoß um Geschoß gegen sie abschießt.

Sie probieren ein neues Manöver aus, das Nachbrenner-Gleiten. Eigentlich recht einfach - lassen Sie den Gegner von hinten herankommen, schalten Sie dann den Nachbrenner ein, und führen Sie eine leichte Drehung aus. Im gleichen Moment, in dem Sie dem Gegner davonziehen, drosseln Sie die Geschwindigkeit, indem Sie die Rücktaste drücken. Wenn Sie nun auf das Kampfschiff zu trudeln, halten Sie mehr oder weniger an und können einen perfekten Treffer in dessen Seitenschilde landen.

Armada-Spiel per Netzwerk für mehrere Spieler

Nachdem Robert Sie zu einem Armada-Spiel per Netzwerk herausgefordert hat, schalten Sie beide den Computer ein — Ihrer ist ein 486er mit einer Geschwindigkeit von 33 MHz und seiner ein 486er mit 50 MHz. Da Ihr Computer der langsamere der beiden ist, steuert Ihr System die Geschwindigkeit des Spiels.

Nun führen Sie beide die erforderlichen Schritte zur Netzverbindung aus — starten Sie das Spiel, wählen Sie MULTI PLAYER aus dem Hauptmenü, und wählen Sie dann NET PLAY aus dem Spielmenü. Robert und Sie schließen sich nun der vorgegebenen Gruppe an (Armada), indem Sie **Y** drücken, dann Ihr Rufzeichen eingeben und ***[ENTER]*** drücken. Wenn nun beide Systeme initialisiert sind, sehen Sie im Gruppenkasten Roberts Namen und er den Ihren.

Robert, der ungeduldig wird, bittet Sie, ein Armada-Spiel zu erstellen, indem er Ihnen die Nachricht "Du bist dran mit der Erstellung" zuschickt. Sie klicken CREATE an. Auf Aufforderung geben Sie **A** für ein Armada-Spiel ein und wählen die Seite der Konföderierten. Wenn das System diese Informationen verarbeitet hat, erscheint das neu erstellte Spiel im Kasten der verfügbaren Spiele auf Roberts Schirm (Games Available). Auf Ihrem Schirm erscheint das Spiel im Kasten "Joined Game" (weil Sie sich automatisch einem Spiel anschließen, das Sie erstellt haben).

Robert klickt Ihr Spiel im Kasten "Games Available" an und klickt dann JOIN an. Wenige Augenblicke später erscheint auch sein Name im Kasten "Joined Game". Als Ersteller des Spiels klicken Sie nun PLAY an, um das Spiel zu starten.

Zu Spielbeginn, verfügen Robert und Sie jeder über zwei leichte Kampfschiffe, 20 Ressourcen an Bord Ihres Trägers, eine Mine und eine Werft in entgegengesetzten Teilen des Sektors. Um nun herauszufinden, wo sich die Streitkräfte des anderen befinden, können Sie vorsichtig vorgehen und eine Strategie verfolgen, bei der Sie Ihr Herrschaftsgebiet im Laufe Ihrer Erkundungen ausbauen. Sie können aber auch völlig rücksichtslos vorgehen, Ihre Planten ausplündern und den Gegner auskundschaften, bevor er Sie findet.

Spielzüge 1 bis 15

Robert geht zunächst auf Nummer Sicher und beschließt, in seiner Werft *Wraith*-Kampfschiffe zu bauen. Da dieses mittlere Kampfschiff in nur zwei Spielzügen gebaut werden kann und 18 Ressourcen kostet, glaubt er, seine Streitmacht damit schnell aufrüsten zu können. Im Verlauf des gleichen Zuges möchte er seinen Träger auf einen großen benachbarten Planeten springen lassen und dort eine weitere Mine errichten. Große Planeten besitzen normalerweise große Mengen an Ressourcen, und dieser Planet bildet keine Ausnahme. Dieser Planet besitzt 178 Rohstoffe und kann pro Zug fünf Ressourcen bereitstellen. Im nächsten Zug schickt Robert seinen Träger auf einen neuen Planeten und läßt eine weitere Mine errichten.

Im Lauf mehrerer Züge errichtet Robert weitere Minen und stattet den bereits arbeitenden Besuche ab. Er verlädt 55 Ressourcen von einem Planeten auf seinen Träger, weitere 38 von einem anderen Planeten. Seine Reserven belaufen sich nun auf 93 Ressourcen, genug, um eine Mine und eine Werft, die mittlere Kampfschiffe baut, zu errichten, sowie ein Fort, das das Gebiet verteidigen kann. Nun beschließt Robert, sein Gebiet zu verlassen und neue Planeten zu erforschen.

Sie haben jedoch gleich beim ersten Zug beschlossen, Ihre Mine in einen Tagebau zu verwandeln. Obwohl dies dem Planeten die vierfache Menge an Ressourcen entnimmt, können Sie über diese Ressourcen viel schneller verfügen. Der Planet besitzt 123 Rohstoffe, und die normale Förderrate beträgt 5 Ressourcen pro Zug. Im Tagebau (Stripmine) verdoppeln Sie diese Rate auf 10 Ressourcen pro Zug (doch werden dem Planeten damit 20 Rohstoffe pro Zug entzogen). Ebenfalls im ersten Zug haben Sie auf Ihrer Werft mit dem Bau einer leichten *Dralthi* begonnen. Diese kostet nur 9 Ressourcen, und aufgrund des Tagebaus auf einem so großen Planeten können Sie das Schiff in einem Zug bauen. Sie geben auch einen Sprung ein, damit Sie beim nächsten Zug einen zweiten Tagebau auf einem benachbarten Planeten errichten können.

Nach mehreren Zügen haben Sie fast 120 Ressourcen an Bord Ihres Trägers verladen, mehrere neue Schiffe haben angedockt, und Minen und Werften sind der Wiederverwertung übergeben worden. Nun sind Sie auf der Suche nach einem günstigen Gebiet, das Sie befestigen können.

Züge 16 bis 20

Robert reist von Planet zu Planet, bis er auf eine "Sackgasse" trifft. Dieser Planet hat nur Sprunglinien zu zwei Planeten, eine zurück in sein eigenes Gebiet, die andere in Richtung unerforschter Planeten. Verstärkt Robert seine Streitmacht in diesem Gebiet, kann er zwei aufeinanderfolgende, gut bewachte Forts erbauen. Er errichtet Werften für schwere Kampfschiffe auf beiden Fort-Planeten, die eine baut *Banshees* , die andere *Gladius*-Schiffe. Der Bau dieser Kampfschiffe dauert zwar länger (drei Züge), doch bilden sie eine undurchdringliche Verteidigung. Robert läßt ein Schiff von seinem Träger aufsteigen und schickt es zusammen mit einer *Banshee* als Spähschiffe aus

Inzwischen haben Sie drei Kundschafter in verschiedene Richtungen ausgeschickt und auf mehreren Planeten in Ihrem Gebiet Tagebau-Anlagen errichtet. Nachdem Sie einen großen, zentral gelegenen Planeten entdeckt haben, beschließen Sie, dort eine Mine und eine Werft zu errichten, die Ihre Kräfte an anderer Stelle unterstützen können. Dieser Planet besitzt fünf Sprunglinien, die es Ihnen ermöglichen, sich in alle Richtungen fortzubewegen. Als Verteidigungsmaßnahme errichten Sie hier ein Fort.

Nachdem Ihre Werft mehrere *J'rathek*-Kampfschiffe gebaut hat, schicken Sie sie aus, um die anderen Späherschiffe zu unterstützen.

Züge 21 bis 25

Bei jedem Zug hat Robert seine *Arrow* und *Banshee* auf die andere Seite des Sektors vordringen lassen. Sie haben gleichzeitig Ihre *Dralthis* in Gebiete ausgeschickt, in denen Sie Roberts Streitkräfte vermuten.

Nach Spielzug 21 erblicken Robert und Sie die Späherschiffe des anderen auf Planeten in der Nähe von Erkundungsschiffen. Sie möchten es in diesem Moment eigentlich erst mit der *Banshee* aufnehmen, bis Ihre *J'rathek*-Kampfschiffe ankommen; Sie drehen daher ab und kehren zu Ihrem Fort zurück. Robert weiß, daß er Ihre *Dralthi* wahrscheinlich abschießen kann und fliegt daher auf Ihre Späherschiffe zu.

Im Laufe der nächsten Züge folgt Robert Ihren Schiffen Zug um Zug. Schließlich treffen zwei *J'ratheks* ein, um Ihre sich auf dem Rückzug befindlichen Schiffe zu unterstützen. Nun sind Sie sich Ihres Sieges sicher, und beim nächsten Zug drehen Sie in Richtung von Roberts *Banshee* und *Arrow*. Robert sieht Ihre Verstärkungsschiffe, glaubt aber, genügend Feuerkraft zu besitzen, um es mit ihnen aufnehmen zu können.

Nachdem beide Züge vom Computer ausgeführt sind, beginnt der Kampf. Da Robert ein erfahrener Pilot ist, steuert er seine gut bewaffnete *Banshee*, trotz ihrer geringen Manövrierfähigkeit. Sie haben die *J'rathek* gewählt, ein mittelschweres Kampfschiff mit mittlerer Bewaffnung. Obwohl Sie lieber ein schwereres Schiff hätten, ist die *J'rathek* das schwerste Schiff, das Ihnen zur Verfügung steht. Die anderen Schiffe in diesem Kampf werden vom Computer gesteuert.

Als der Kampf beginnt, versucht es Robert mit einer direkten Konfrontation und verläßt sich auf seine schweren Schutzschilde. Er eröffnet das Feuer mit seinem Ionenimpuls-Geschütz und versucht, eine HS-Rakete auf Ihr Schiff aufzuschalten. Sie versuchen nun, seinem Feuer auszuweichen und erwidern das Feuer aus allen Geschützen. Gerade als Robert das Aufschaltsignal seiner Rakete hört, lassen Sie eine IR-Rakete los, fliegen unter seinem Schiff weg und werfen eine Düppelkapsel ab, um die Rakete abzulenken.

Sie beobachten nun, wie Roberts *Banshee* explodiert. Er hat aber noch andere Schiffe für diesen Kampf zur Verfügung und springt in das Cockpit seiner *Arrow*.

Der Kampf geht weiter — Robert schaltet seinen Nachbrenner ein und versucht, Sie mit Dumbfire-Raketen zu treffen, während Sie aus allen Geschützen auf sein Schiff feuern. Schließlich macht sich Ihre Feuertaktik bezahlt, und Sie zerstören die *Arrow*. Dies war Roberts letztes Schiff in diesem Kampf, Sie erobern also den Planeten.

Spielzüge 26+

Auf dem Armada-Schirm sehen Sie, daß der Planet 43 Reserven besitzt. Da Sie den Kampf gewonnen haben, erobern Sie den Planeten und die Hälfte der Reserven. Beim nächsten Zug bringen Sie mehrere Kampfschiffe in dieses Gebiet. Es ist mehr als wahrscheinlich, daß sich Roberts Träger in derselben Richtung befindet, aus der seine Kampfschiffe kamen. Da Ihnen am Erwerb von Reserven nicht besonders viel liegt, senden Sie Spähergruppen aus den Verteidigungsanlagen aus. Sie beladen Ihren Träger noch mit einigen Dutzend Ressourcen und einigen Kampfschiffen und schicken ihn dann in unerforschtes Gebiet. Geraten Sie in Schwierigkeiten, können Sie immer noch unterwegs einen Tagebau und eine Werft errichten.

Der Vorteil, wenn Sie ein oder zwei Forts ausspielen, liegt darin, daß Sie den Sektor schnell erkunden können. Sie brauchen Ihre kostbaren Spielzüge nicht damit zu verschwenden, Verteidigungsanlagen zu errichten und zu verstärken, solange Sie genügend Werften zum Bau von Kampfschiffen haben.

Robert beschließt, sein Fort seinem Schicksal zu überlassen. Im Moment fliegt er aus dem Gebiet fort, in dem er auf Ihre Schiffe traf, um neue Werften und Forts in einer anderen Ecke des Sektors zu errichten. Dadurch hat er später mehrere Rückzugsmöglichkeiten zur Verfügung, die nur wenige Sprunglinien voneinander entfernt sind.

In einer Hinsicht hat er einen Vorteil Ihnen gegenüber - auch wenn es Ihnen gelingt, eines seiner Forts zu zerstören, hat er noch andere zu seiner Unterstützung. Doch muß er dadurch mehr Zeit in einem einzigen Gebiet verbringen, was Ihnen eine größere Chance gibt, ihn zu entdecken.

Welche Taktik ist besser? Finden Sie es selbst heraus!

WING COMMANDER ARMADA-MITARBEITERVERZEICHNIS

Produktion
Chris Roberts

Koproduktion
Jean-Marc Chelma

Originalentwurf und -design
Whitney Ayres, Jeff Everett

Projektleitung
Jeff Everett

Zusätzliches Spieldesign
Jeff Grills, Denis Loubet

Programmierung
Jeff Grills, Jeff Everett, Chuck Karpiak

Zusatzprogrammierung
Rob Corell, Donavon Keithley,
Wendy White

Künstlerische Leitung
Denis Loubet

Künstlerische Gestaltung
Dean McCall, Paul Steed,
Elizabeth Pugh, Jake Rodgers,
Damon Waldrip

Zusätzliche künstlerische Gestaltung
Chris Douglas, Craig Halverson,
David Lawell, Micael Priest

Digitale Unterstützung
Aaron Martin

Musik & Digitale Soundeffekte
Midian'

Digital-FX-Effekte
John Tipton, Kirk Winterrowd

Digitale Sprachverarbeitung
Martin Galway

Produktunterstützung (Leitung)
Kay Gilmore

Aufsicht der Qualitätskontrolle
Donna Mehnert

Qualitätskontrolle - Projektleitung
Dan Orzulak

Qualitätskontrolle
James Flores, Jason Habel, Kevin Kushner, Bill LaCoste, Starr Long, Jeremy Mappus, Chaitanya Marvici, Jennifer Mason, Marc Petrick, Ben Potter, Jeff Shelton, Anthony Sommers, Eddie Stringer, David Thacker, Reece Thornton, Todd Wachhaus, Forest Yule

Produktleitung
Galen Svanas

Begleitmaterial
Tuesday Frase

Bearbeitung
David Ladyman

Verpackungsdesign
Trey Hermann
Al Carnley

Umschlagsgestaltung
Trey Hermann, Chris Douglas,
Jake Rodgers, Dean McCall

Begleitmaterial - Design
Jennifer Davis, Al Carnley,
Trey Hermann

ORIGIN®
We create worlds®
An Electronic Arts® Company
P.O. BOX 835, Slough, Berkshire SL3 8XU

ORIGIN®

We create worlds®

An Electronic Arts® Company

Electronic Arts GmbH • Postfach 1553
33245 Gütersloh • Germany

R99401GM(1)